
9-97 DAS SPIELE-MAGAZIN FÜR PCs
4 398039 607007 09
DM 7,– · ÖS 54,- · SFR 7,-
LFR 170,- · HFL 8,50 · LIT 10.000,-
B 12144 E
PC PLAYER
PC
PLAYER
Messebericht E3
ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO
E3
ATLANTA '97
413 Spiele!
Schöne neue Abenteuer
Monkey Island 3 und
Little Big Adventure 2
König Fußball
Worldwide Soccer PC vs.
Sean Dundee's World Club
Jenseits der Formel 1
Monster Trucks, D.O.G,
Formula Karts, Hardcore 4x4
Total in Action
Shrak, Quiver, No Respect,
Carmageddon & Q.A.D.
Monkey Island 3
Ping, Ping: 688(I) Hunter/Killer
Piff, Paff: Meat Puppet
Peng, Peng: Machine Hunter
Pong, Pöck: Pete Sampras Tennis '97

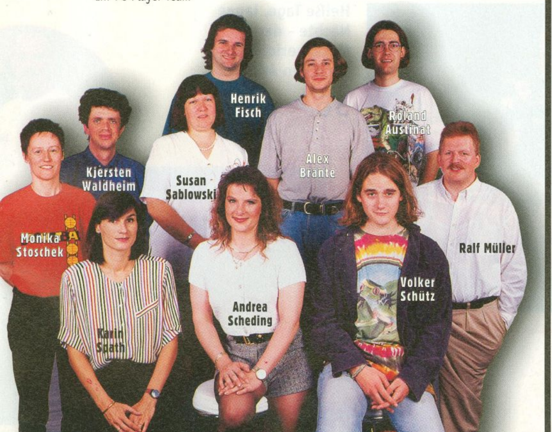
MEGA, MAXI, MULTI, MÄCHTIG

Da gehen einem glatt die Superlative aus: Einer der betriebsamsten Flughäfen der Welt, zugleich Herz der amerikanischen Tabakindustrie, dann »Home of Coca Cola«, Sitz von Ted Turners Nachrichtensender CNN und natürlich 1996 Gastgeber der Olympischen Spiele: Atlanta, Georgia, Hochhaus-Metropole im Südosten der USA, knapp 3,5 Millionen Einwohner, war im vergangenen Monat Schauplatz der bedeutendsten Computerspiele-Messe der Welt. Die Electronic Entertainment Expo, kurz: E3, vereinte erstmals über 400 Aussteller, die zusammen annähernd 1600 Produkte vorstellten. Wenn man die Internet-Software, die Info- und Edutainment sowie alle Konsolentitel abzieht, bleiben immer noch um die 400 PC-Spiele übrig. Unser hyperaktives Messeteam hat auf der größten E3 aller Zeiten diese Titel aufgespürt – für den größten PC-Player-Messebericht aller Zeiten. Außerdem konnten wir uns mit einigen recht interessanten Gesprächspartnern unterhalten. So plaudert Louis Castle über sein gigantisches Blade-Runner-Projekt, und die beiden LucasArts-Kreativen Jonathan Ackley und Larry Ahern berichten über »The Curse of Monkey Island«.

Wenn Sie Mic Schnelle vermissen – er konnte den Verlockungen von verschließbaren Cola-Light-Flaschen nicht widerstehen und zog von dannen. Dafür freuen Sie sich auf das nächste Heft, in dem ein neuer Meisterstratege an Bord kommt.

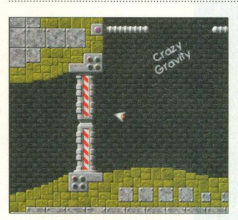
And now to something completely different: Aufmerksame Leser haben es sicher schon bemerkt, daß in diesem Jahr noch gar kein Platin Player im Heft auftauchte. Der Grund ist simpel: Als Kaufempfehlung der Redaktion reicht der Gold Player in seiner Signalwirkung völlig aus. Deshalb haben wir uns entschlossen, den Platin Player eher wie einen Oscar einmal im Jahr zu verleihen – für die besten PC-Spiele der Saison. Diese vergeben wir künftig am Jahresende in einem festlichen Rahmen - und stellen sie anschließend natürlich in der PC Player vor. And the winner is ...

Ihr PC-Player-Team

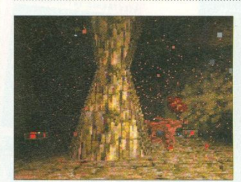




Little Big Adventure 2 verwöhnt wieder mit ausgewogenen Rätseln, gerenderter Grafik, flüssigen Animationen und den herzigen Figuren. Das Abenteuer beginnt auf Seite **82**



Crazy Gravity fordert geschickte und sichere Hände vom Raumschiffpiloten. Wer genug Nerven hat, blättert zur **144**



Shrak wendet sich an jene, das indizierte Quake besitzen und sich etwas Abwechslung wünschen. Feuer frei auf Seite **124**

Das gerade ein Jahr alte **Capitalism** verlangt nach richtigen Wirtschaftskapitänen. Als deutsche **Vollversion** auf der Cover-CD unserer Plus-Ausgabe bietet es Ihnen die Gelegenheit, nach Herzenslust mit Trockenfleisch, Schokolade, Lederschuhen oder Spielzeugeisenbahnen zu handeln. Das Handbuch zum Spiel liegt als DOC-Datei vor, läßt sich mit den gängigen Textverarbeitungen aufrufen und ausdrucken.



INHALT

9-97 DAS SPIELE-MAGAZIN FÜR PCs

PC PLAYER

plus CD-ROM

Messebericht E3

413 Spiele!

Schöne neue Abenteuer

Monkey Island 3 und Little Big Adventure 2

König Fußball

Worldwide Soccer PC vs. Sean Dundee's World Club

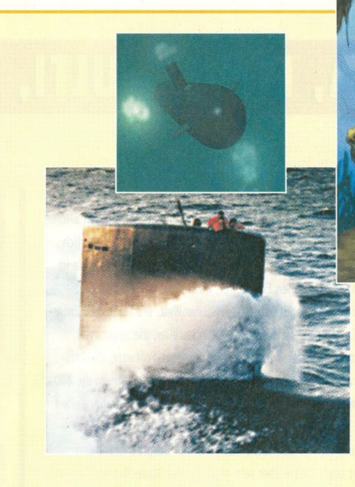
Jenseits der Formel 1

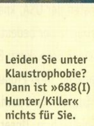
Monster Trucks, D.O.G, Formula Karts, Hardcore 4x4

Total in Action

Shrak, Quiver, No Respect, Carmageddon & O.A.D.

▶ Ping, Ping: 688(I) Hunter/Killer ▶ Piff, Paff: Meat Puppet ▶ Peng, Peng: Machine Hunter ▶ Pong, Pöck: Pete Sampras Tennis '97





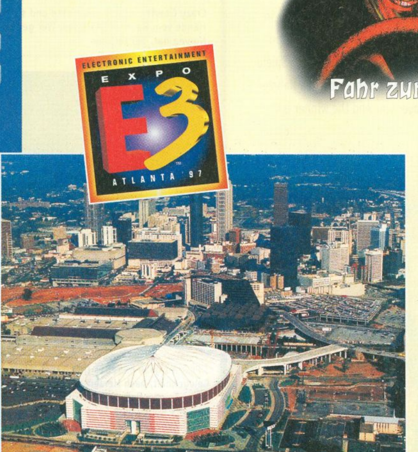
Leiden Sie unter Klaustrophobie? Dann ist »688(I) Hunter/Killer« nichts für Sie.

150

Rempeln und schubsen Sie, was die Flitzer hergeben: »Carmaggedon«.

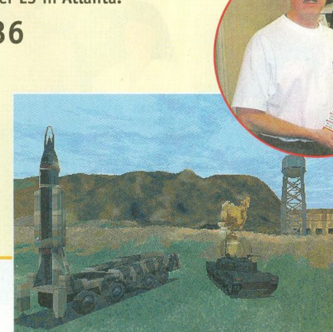
126

Fahr zur Hölle



Heiße Tage, lange Nächte - der Messebericht von der E3 in Atlanta.

36





Exklusiv, die erste: PC Player im Gespräch mit den »Monkey Island 3«-Machern.

10

Pentium/233MMX und Cyrix 6x86MX/PR200: Wer rechnet schneller?

158

»Little Big Adventure 2«: Twinsen rettet erneut die Welt.

82

Exklusiv, die zweite: Die Panzer-Simulation »Armored Fist 2« rollt an.

26

Aktuell

Vor Ort

Preview

Hardware

Tips & Tricks

Rubriken

Spiele-Tests

Software

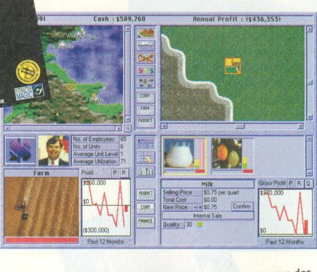


Der »iF-22 Raptor« von Interactive Magic auf seinem Jungfernflug.

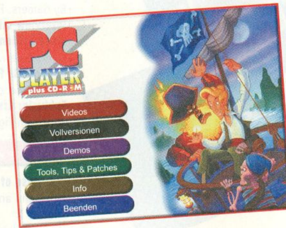
28

CD-INHALT





Klassiker her mit euch: Auf dieser CD halten wir für Sie die Vollversion von »Capitalism« parat. Das Spiel installieren Sie entweder über unser DOS oder über das Windows-Menü.

Die Programme der CD installieren Sie wie in jedem Monat über unsere komfortablen Menü-Systeme für MS-DOS und Windows. Unter DOS geben Sie dazu bitte »START« ein; unter Windows führen Sie einfach das Programm »AUTORUN.EXE« im obersten Verzeichnis der CD aus.

SO BENUTZEN SIE DIE CD-ROM

Alle DOS-Demos starten Sie am besten von unserem DOS-Menüprogramm aus. Wechseln Sie dazu von DOS aus auf das Laufwerk der CD, und tippen Sie START. Die Demos erreichen Sie, wenn Sie auf die Taste »DEMOS« klicken. In unserem DOS-Programm finden Sie außerdem Hinweise auf die Shareware-Programme, die Patches und die Spielstände, die wir auf dieser Ausgabe der CD veröffentlicht haben.
Spiele-Demos für Windows 3.1 oder Windows 95 rufen Sie am einfachsten mit unserem »PC Player AutoRunner« auf. Unter Windows 3.1 müssen Sie dazu das Programm »AUTORUN« im obersten Verzeichnis der CD ausführen. Unter Windows 95 startet es normalerweise von selbst, sobald Sie die CD in das Laufwerk einlegen.
Über dasselbe Menü kommen Sie auch in unsere Spiele-Datenbank »DatenPlayer Deluxe«. Weitere Infos finden Sie, wenn Sie im PC Player AutoRunner auf die Taste »Informationen« klicken.
Bei Problemen mit der CD richten Sie Anfragen bitte an folgende E-Mail-Adresse: cdrom@pcplayer.mhs.compuserve.com
Sie können sich auch per Post oder Fax direkt an den Verlag wenden.

VIRTUELLE KÜKEN



Was hat immer Hunger, fiept, wenn es Zuwendung braucht, und paßt spielend in die hohle Hand eines Sechsjährigen? Richtig: Die »Tamagotchis«, der Spielewahnsinn aus Japan, hat auch die PC-Player-Redaktion ereilt. Zwei dieser putzigen virtuellen Lebewesen legten in letzter Zeit unsere Redaktion lahm. Andrea wurde schon um vier Uhr in der Früh aus dem Bett genervt und konnte sich gerade noch von einem virtuellen Mord zurückreißen. Das gab natürlich Stoff für unsere Multimedia-Leserbriefe.
Auch in anderer Hinsicht bekam die Redaktion Zuwachs: Kameramann Kjersten hat endlich kurz vor unseren Dreharbeiten sein mehrere tausend Mark teures Spielzeug bekommen – sprich eine nagelneue Sony-Digitalkamera. Die mußte er natürlich sofort ausprobieren, und so manche peinliche Situation hat er in den folgenden Tagen digital gebannt. Eines dieser Erlebnisse sehen Sie am Schluß der Multimedia-Leserbriefen dieser Ausgabe. Viel Spaß mit der gesamten CD wünscht Ihnen

Ihr Henrik Fisch

Vollversion

Capitalism	\BONUS\CAPITAL\SPIEL
Handbuch	\BONUS\CAPITAL\HANDBUCH

Spielbare Demos

Atomic Bomberman (Windows 95, keine Installation notwendig)	\DEMOS\BOMBMAN\BM95DEMO.EXE
Dark Colony (Windows 95, 27 MB)	\DEMOS\DARKCOLO\SETUP.EXE
Extreme Assault; neue Demo (MS-DOS, 25 MB)	\DEMOS\EXTREME\GO.BAT
Microsoft Puzzle Collection (Windows 95, 6 MB)	\DEMOS\PUZZCON\MSPUZZLE.EXE
Moto Racer (Windows 95, 39 MB)	\DEMOS\MOTORACE\SETUP.EXE
Need for Speed 2 (Windows 95, 23 MB)	\DEMOS\NFS2\NFS2DEMO.EXE
Sean Dundee's World Club Football (Windows 95, 27 MB)	\DEMOS\SEANDUN\SETUP.EXE
X-Men: Children of the Atom (MS-DOS, 11 MB)	\DEMOS\XMEN\GO.BAT
X-Wing vs. TIE Fighter (Windows 95, 12 MB)	\DEMOS\X_VS_TIE\XVTDEMO.EXE

Videos

Multimedia Leserbriefe	6:20
Preview: Anstoss 2	3:16
Preview: Monkey Island 3	2:56
Trailer: Hexen 2	0:42
Trailer: Beasts & Bumpkins	2:11

Patches

Diablo (Patch auf Version 1.02)	DIABLO
Earth 2140 (Patch auf Version 1.24; deutsch)	EARTH
Formel 1 (Cyrix-Patch für 3Dfx-»Voodoo«)	FORMEL1.3DF
Formel 1 (Cyrix-Patch für Rendition-»Verite«)	FORMEL1.REN
Grand Prix Manager 2 (Patch auf Version 1.02)	GRANDPRX
Interstate 76 (Patch auf Version 1.08)	INTER
Jetfighter 3 (Patch für 3Dfx-»Voodoo«/MMX)	JET3_1.3DF
Jetfighter 3 (Patch für 3Dfx-»Voodoo«/MMX; V2.0)	JET3_2.3DF



Wußten Sie eigentlich, daß mit unserer Spiele-Datenbank »DatenPlayer Deluxe« auch eine Liste aller jemals veröffentlichten Spieletips frei Haus mitgeliefert wird? Nein? Dann klicken Sie im DatenPlayer einfach mal auf die »Tips«-Taste. Zu dem jeweils gewählten Spiel sucht das Programm die Veröffentlichungsdaten der zugehörigen Tips heraus und präsentiert diese in einer Tabelle. Das funktioniert natürlich nur, wenn wir zu dem entsprechenden Spiel schon mal eine Spielehilfe abgedruckt haben.



◀ Lange hat es gedauert, jetzt ist die Demo da: In X-Wing vs. TIE Fighter heizen Sie wahlweise dem Imperium oder der Allianz gehörig ein.

Blue Byte hat einen völlig neuen Level ▶ in Extreme Assault gebastelt, den Sie in der neuen Demo begutachten können. Die Version unterstützt außerdem 3Dfx-»Voodoo«-Grafikkarten und die brandaktuellen Force-Feedback-Joysticks.

Audio Track

Track 2: Soundkarte »Soundblaster AWE 64 Value« — **5:42**

Tips

POD

Neues Auto »Adeo«	POD\ADEO
Neue Auto »Adeo« (Für 3Dfx-Karten)	POD\ADEO.3DF
CD-Patch-Programm	POD\CDPATCH
Neue Strecke »Magnetic«	POD\MAGNETIC
Neue Strecke »Magnetic« (Für 3Dfx-Karten)	POD\MAGNETIC.3DF
Neue Strecke »West«	POD\WEST
Neue Strecke »West« (Für 3Dfx-Karten)	POD\WEST.3DF

Programme

CBench (3D-Benchmark für MS-DOS)	\PROGRAMM\CBENCH
CDT 1.15 (CD-ROM-Tool)	\PROGRAMM\CDTOOLS
DCC 4.1 (PC-Player-Version des DOS-Dateiprogramms)	\PROGRAMM\DCC41PCP
Display Doctor 5.3a (Neueste Version des alten UniVBE)	\PROGRAMM\SDD53A
Game Wizard 3.0 (Spiele-Utility)	\PROGRAMM\GAMEWIZ
nVidia-Grafikkarte (Testprogramm für PCI-Bus)	\PROGRAMM\NVIDIA
PC Player Direct3D-Benchmark (v 2.03 für Windows 95)	\PROGRAMM\PCP3D
PC Player 3D-Benchmark (Für MS-DOS)	\PROGRAMM\PCPBENCH
PCXDUMP 9.3 (Bildschirm-Capture-Programm)	\PROGRAMM\PCXDUMP
PICEM 3.2 (Bildbetrachter)	\PROGRAMM\PICEM
Speed Commander 5 (Dateimanager für Windows 95)	\PROGRAMM\SPEEDCOM
VGA-Benchmarks (Verschiedene Grafik-Benchmarks)	\PROGRAMM\VGABENCH

Weitere Programme

DatenPlayer Deluxe (Spiele-Datenbank)	\PCPLAYER\DATAPLAY\DPLAYER.EXE
DirectX 2.0 (Ältere Version von DirectX)	\PCPLAYER\DIRECTX.20\DXEXTRAC.EXE
DirectX 3.0 (Neueste Version)	\PCPLAYER\DIRECTX\DXSETUP.EXE
Video für Windows (Aktuelle Videotreiber)	\PCPLAYER\WINVIDEO\INSTALL.EXE

DIESEN MONAT IN DEN MULTIMEDIA-LESERBRIEFEN

PC PLAYER Multimedia Leserbriefe

PASA Player Aeronautics and Space Administration

Leserfragen kompetent beantwortet. Die Redakteure Fisch und Austinat stellen sich unseren Lesern und zeigen obendrein anschauliche Videobeispiele (und bitte nicht alles so ernst nehmen).

Im Gespräch mit den Schöpfern von »The Curse of Monkey Island«

Reif für die Affeninsel!

Als im letzten Jahr die ersten Bilder des dritten Monkey-Island-Teils erschienen, gingen Freude und Sorge durch die Spielewelt. Freude über den lange überfälligen Nachfolger, Sorge darüber, nur ein comicartiges Light-Adventure präsentiert zu bekommen. Die kreativen Köpfe hinter Guybrush Threepwoods neuestem Streich erzählen uns, was sie sich für »The Curse of Monkey Island« ausgedacht haben.

Es ist ziemlich selten, daß über ein Lieblingsspiel so wie über einen Lieblingsfilm gesprochen wird – selten erzählt man sich »klassische« Szenen, spielt die besten Gags mit ein paar Leuten nach oder diskutiert leidenschaftlich über die Hauptfiguren und deren Schicksale. Die »Monkey Island«-Abenteuer von LucasArts gehören zu der ganz kleinen Zahl von Titeln, bei denen das doch der Fall ist.

Der erste Teil der Serie erschien in den alten 386er-Tagen, in denen der PC als Spieleplattform noch in den Kinderschuhen steckte. Besonders beeindruckend war dabei nicht nur das intuitiv zu bedienende Interface. Viel mehr begeisterte die Tiefe und der abgedrehte Humor der brillant ausgetüftelten Spielgeschichte. Personen wie Stan, der Gebrauchtschiffhändler, Szenen wie die Beleidigungs-Duelle oder das erste Zusammentreffen von Held Guybrush Threepwood mit seiner späteren Liebe Elaine Marley blieben lange im Gedächtnis. Und das selbst dann, wenn Endgegner oder Geheimräume aus anderen Spielen schon lange in Vergessenheit geraten sind. »LeChuck's Revenge« legte, anders als die meisten Nachfolger, noch mal eins drauf: Es war nichtlinear, surreal und absolut begeisternd.

Der Erfolg der Spiele hängt von Menschen wie Jonathan Ackley und Larry Ahern ab, beide Co-Projektleiter für den dritten Teil, »The Curse of Monkey Island«. Sie sind schon halbe LucasArts-Veteranen: Jonathan hat als Programmierer bei »Day of the Tentacle«, »Full Throttle« und »The Dig« mitgearbeitet, Larry war Animator bei Monkey Island 2 und wurde dann zum Leitenden Animator für Day of the Tentacle und Full Throttle befördert. Wir trafen uns mit den beiden und versuchten, so viel wie nur möglich über The Curse of Monkey Island aus ihnen herauszukitzeln.

PC PLAYER: Was denkt Ihr, wie sehr haben sich die Adventures von LucasArts verändert, seit Ihr beide mit von der Partie seid?

JONATHAN ACKLEY: Na, die Grafik ist besser geworden! Ernsthaft, was wir mit Curse of Monkey Island versuchen, ist eine Reaktion auf diese deutliche Veränderung: Wir wollen ein Spiel mit wirklich tiefem Gameplay. Zuletzt sind die Adventures doch eher kürzer geworden. Nehmen wir Full Throttle: Die wahren Highlights waren dabei doch die coolen Zwischensequenzen. Unser Ziel ist es, diesen Staun-Faktor und die Tiefe von Monkey Island 2 oder Indiana Jones 4 zu kombinieren. Wir wollen damit ganz bewußt einen Schritt zurückgehen. Zum einen, weil es eine Fortsetzung ist, zum anderen, weil wir uns nicht vom Stil und Spielwitz entfernen wollen, der entscheidend zum Erfolg der ersten beiden Teile beigetragen hat.

PC PLAYER: Macht Ihr Euch dann trotzdem keine Sorgen, daß die grafischen Verbesserungen etwas vom Flair eines typischen LucasArts-Adventures wegnehmen?

JONATHAN: Ich bin nicht ganz sicher, ob alle Spiele dieses Flair gehabt haben. Full Throttle war zum Beispiel ein ziemlich gutes Spiel, aber mir persönlich war es entschieden zu kurz.

LARRY AHERN: Und es fehlten viele der kleinen Details, die entscheidend zur Atmosphäre beitragen.

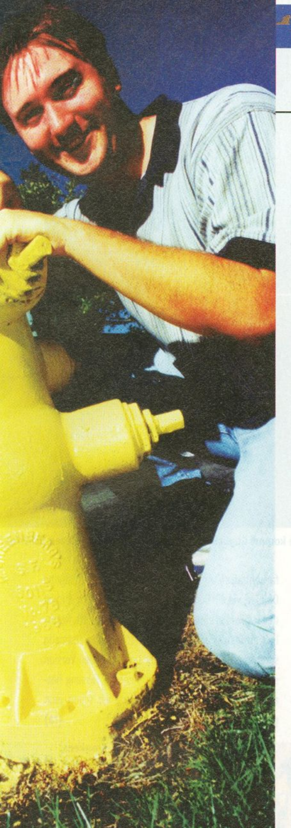
JONATHAN: Weißt Du, ein Adventure beginnt dann frustrierend zu sein, wenn die Spieler vor die symbolische Mauer laufen und es dort nichts Lustiges oder Interessantes zu tun gibt. In jedem Adventure entsteht früher oder später so ein Moment, das liegt in der Natur des Genres. Die Puzzles sollen schließlich schön knackig sein. Dennoch wollten wir eine vielfältige und interaktive Umgebung schaffen – wenn ein Spieler gegen eine Wand rennt, wird er wenigstens gut unterhalten, während er nach einem Durchgang sucht.



Ein erster Grafikentwurf für die Monkey-Island-Schachtel – ob die fertige Packung allerdings so aussieht, ist noch ungewiß.

PC PLAYER: Woher kamen die Ideen für Curse?

LARRY: Als wir mit dem Puzzledesign für das Spiel begonnen haben, wußten wir, daß wir mehr »Piraten-Situationen« haben wollten. Der Spieler sollte endlich einmal eine Kanone auf ein anderes Boot abfeuern können, mehr Schwertkämpfe oder etwas ähnliches durchstehen. Dinge, die wir in den ersten beiden Teilen aufgrund technischer Begrenzungen nicht umsetzen konnten. So kamen wir dann schon auf ein paar Rätsel.



Etwas für Monkey-Island-Experten: Larry Ahern, Jonathan Ackley (rechts) und ein gelber Hydrant.

Wenn wir selbst ein gutes Spiel herausbringen, werden es die Leute auch kaufen und Spaß daran haben – obwohl es ein wirklich anderes Genre ist.

PC PLAYER: Am Ende von Monkey Island 2 wurde es etwas bizarr: Guybrush wacht auf einem Jahrmarkt wieder auf, und es scheint, daß das ganze bisherige Abenteuer nur ein Traum gewesen ist. Wird die Situation aufgeklärt, oder geht es kommentarlos zurück in die Welt des ersten Teils?

LARRY: Wir kümmern uns um das alles, aber es hat uns auf jeden Fall graue Haare bei den ersten Spielentwürfen verpaßt. Wir dachten: O.k., wir wollen das Ende des zweiten Teils auf keinen Fall ignorieren, aber die Situation dort ist etwas verzwickt. Ich will nicht zuviel verraten, aber der Anfang von Curse sieht so aus, daß Guybrush nicht ganz genau weiß, was mit ihm passiert ist. Zu Beginn denkt er, es hängt alles mit einer Art Voodoo-Fluch zusammen, aber wenn sich die Geschichte im weiteren Verlauf dann langsam entfaltet, erkennt Guybrush Stück für Stück, was mit ihm geschehen ist.

JONATHAN: Wir waren uns klar, daß die Fans des zweiten Teils uns hassen würden, wenn wir das Ende nicht erklären. Wir wußten aber auch, daß es Tausende und Abertausende von Leuten gibt, die Monkey Island 2 nicht kennen, aber den dritten Teil spielen werden – die wollen wir natürlich ebenfalls mit der Geschichte fesseln. Konsequenterweise gibt es also die Hintergrundinformationen, wenn sie darüber etwas wissen wollen, aber die Spieler werden die Gesprächsfäden nicht verfolgen müssen, wenn sie daran kein Interesse haben.

LARRY: Es gibt einen weiteren Grund für diesen kleinen Zeitsprung. Wir wollten Curse nicht mit »Hey, du hast ein Piratenspiel gekauft, aber los geht es auf einem Jahrmarkt« beginnen. Zunächst springt der Spieler kopfüber in ein großes Piratenabenteuer, später findet sich dann alles Weitere.

JONATHAN: Uns hat die nichtlineare Struktur des ersten Teils sehr gut gefallen, insbesondere die drei Prüfungen auf Melée Island. In Curse haben wir daher zwei komplette Inseln mit drei beziehungsweise fünf Prüfungen. Wenn Du bei einer festhängst, kannst Du Dich an der nächsten versuchen, und wenn Du auch da steckenbleibst, gibt es eine weitere – man kann sich immer vor- und zurückbewegen und die Puzzles in fast jeder Reihenfolge lösen.

PC PLAYER: In den letzten Jahren waren die indizierten 3D-Shooter wie »Doom« oder »Quake« enorm erfolgreich – habt Ihr da keine Angst, daß die Spieler es hart finden werden, wieder zu denklastigeren Titeln zurückzukehren?

JONATHAN: Ich glaube nicht. Ich denke, daß diese Action-Titel so populär sind, weil es gute Spiele sind.

PC PLAYER: In den Monkey-Island-Spielen gab es großartige Szenen und ein paar brillante Charaktere. Welche davon sind Eure Favoriten?

LARRY: Mir gefallen die Piraten in der Scum Bar, die einem die drei Prüfungen auferlegen. Die waren ziemlich cool. Oder Meathook, der war auch nicht übel.

JONATHAN: Ich mag den Beleidigungs-Schwertkampf, und Stan war einer meiner Favoriten.

PC PLAYER: Wird er wieder mitspielen?

JONATHAN: Hmm, das können wir echt nicht verraten. Das ist streng geheim, aber eins ist sicher: Einige der alten Bekannten sind wieder mit dabei.

PC PLAYER: Anscheinend gibt es auch jede Menge neuer Figuren. Wie seid Ihr auf die gekommen?

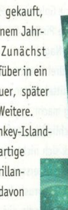
JONATHAN: Wir hatten ein paar allgemeine Ideen für Charaktere, die wir gerne sehen wollten, aber die uns noch nie in einem Adventure begegnet sind. Als zweites hatten wir im Hinterkopf, die Rätsel an exotischen und interessanten Schauplätzen einzubauen und haben uns dann Gestalten ausgedacht, die diese Plätze bevölkern könnten.

LARRY: Es gibt beispielsweise einen Piraten-Friseursalon namens »The Barbary Coast« – Piraten als Friseure, hey, das ist ziemlich lustig.

PC PLAYER: Beim Spielen der ersten beiden Teile bekommt man den Eindruck, daß das LucasArts-Team riesigen Spaß beim Zusammenbasteln der Abenteuer gehabt hat. Ist das noch immer so?

JONATHAN: Ja, auf alle Fälle. Es macht mir als Programmierer einfach einen Heidenspaß, wenn neue Grafiken und Animationen fertig sind, ich sie im Spiel sehe und sie mich zum Lachen bringen. Wenn das Spiel beendet ist, werden Larry und ich zwei Jahre daran gearbeitet haben, und ich dachte, dann wären meine Lachmuskeln etwas ermüdet. Du denkst dir Gags aus, schreibst sie auf und meinst, daß die Pointe dich nicht mehr überraschen kann. Doch wenn dann die Figuren animiert sind oder ein bestimmter Soundeffekt in die Situation eingebaut worden ist, wird es unheimlich lebendig und ich fange wieder an zu grinsen.

LARRY: Gerade gestern haben wir eine Menge Gesichtsausdrücke eingebaut und damit begonnen, sie an Dialoge anzupassen, die wir schon tausendmal gelesen haben – plötzlich beginnt Guybrush zu schauspielern, und wir lachen uns schlapp ... (ra)





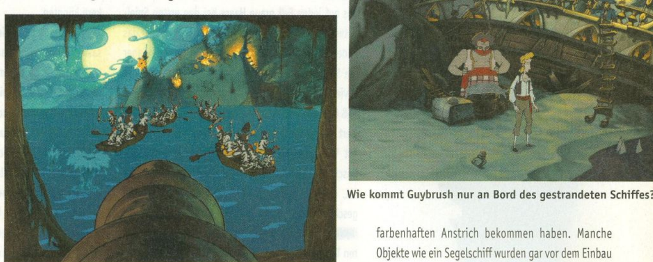
Guybrush Threepwood im Kreise seiner Lieben: Elaine Marley und Geisterpirat LeChuck sind wieder mit dabei.

The Curse of Monkey Island

Alle Mann an Deck!

Knarrende Deckplanken, flackernde Petroleumlampen, der Geruch von Seetang und Rum – das ist der Stoff, aus dem Piratengeschichten gesponnen sind. Kein Seemannsgarn: »The Curse of Monkey Island«, der dritte Teil der erfolgreichen Abenteuerserie, erscheint noch in diesem Herbst.

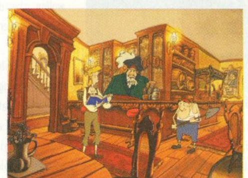
Hmmm - diese Totenschädel kommen mir irgendwie vertraut vor.

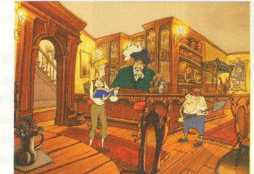


In dieser Actioneinlage versenken Sie alle Piratenboote.

Wie kommt Guybrush nur an Bord des gestrandeten Schiffes?

Sieben Jahre sind es nun schon her, daß tief in der Nacht schräge Piratenmelodien aus den PC-Piepsern der damaligen ATs und 386er ertönten. »The Secret of Monkey Island« eroberte die Herzen aller Adventure-Freunde im Sturm, denn es präsentierte einen perfekten Mix aus abenteuerlicher Piratengeschichte, witzigen Sprüchen und einer Love-Story mit Hindernissen. Der Name Guybrush Threepwood läßt noch heute nicht lange auf sich warten, wenn Computerspieler sich über ihren Lieblingshelden unterhalten. Zwei Jahre später gab es die ebenfalls sehr erfolgreiche Fortsetzung »LeChucks Revenge«, doch danach herrschte Funkstille in der Karibik. Monkey-Island-Schöpfer Ron Gilbert verließ LucasArts und gründete seine eigene Firma Humongeous Entertainment. Trotzdem nahm die bange Frage nach einem dritten Teil eine Spitzenposition nicht nur in unseren Leserbriefen ein. Ende 1996 ging ein Beben durch die Spielelandschaft: Wie ein Lauffeuer verbreitete sich die Nachricht von »The Curse of Monkey Island«, das schon seit einem Jahr in Entwicklung sei. Auch wenn die Comic-Grafik zunächst ungewohnt wirkt, ist die Geschichte ganz vom alten Schlag. Eigentlich wollte Guybrush seiner Flamme Elaine Marley nur einen goldenen Ring schenken – zu dumm, daß dieser aus einem verfluchten Piratenschatz stammt. Flugs verwandelt sich Miss Marley in eine Goldstatue. Prompt reißen sich einige Piraten das Standbild unter den Nagel, und so hat Guybrush gleich drei Dinge zu tun: Er muß ein Gegenmittel finden, das den Fluch rückgängig macht, dazu erst einmal Elaine wiederfinden und schließlich dafür sorgen, daß der Geisterpirat LeChuck sich nicht wieder in die Angelegenheit einmischt. Wie im ersten Teil gibt es wieder Duelle. Zudem muß Guybrush beispielsweise mit dem Nachspielen einer Melodie auf der Gitarre brillieren. Running Gags wie »Ich verkaufe diese schönen Lederjacken aus Indiana Jones und der letzte Kreuzzug« und alte Bekannte aus den Vorgängern halten Ihre Lachmuskeln in Schwung. Die farbenprächtige Grafik besteht teilweise aus Bleistiftzeichnungen, die eingescannt und dann mit Malprogrammen einen wasserfarbenhaften Anstrich bekommen haben. Manche Objekte wie ein Segelschiff wurden gar vor dem Einbau der Grafiken in einem 3D-Programm konstruiert. Natürlich ertönen wieder Reggae-Melodien, und erstmalig sprechen die Akteure. Parallel zur englischen Version soll eine komplett lokalisierte deutsche Fassung herauskommen, auf deren Komikgehalt wir schon jetzt gespannt sind. (ra)





Frankenstein jr.: Der kleine Pirat rechts im Bild erinnert an Igor alias Marty Feldman.

Die Grafik hat einen neuen Anstrich bekommen - beachten Sie die Spiegelungen im Wasser.

AUF DER CD-ROM

... finden Sie ein Preview mit den ersten Szenen aus dem Spiel.

THE CURSE OF MONKEY ISLAND – FACTS

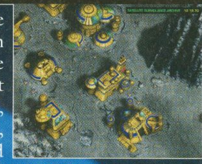
- **Hersteller:** LucasArts
- **Genre:** Adventure
- **Termin:** September '97
- **Besonderheiten:** Heißbegehrter Nachfolger zu einer der beliebtesten Abenteuergeschichten; neuer Look durch SVGA-Grafik und Sprecher für die Hauptpersonen.

Im All ist die Macht unteilbar!



Spätsommer 1997

Gründen Sie Ihre Kolonie im Weltraum



In Echtzeit müssen Sie Schritt für Schritt den Aufbau Ihrer Kolonie managen. Sie werden mit ausbrechenden Vulkanen, Tornados, tödlichen Viren, sozialen Unruhen und einer abtrünnigen Splitterkolonie konfrontiert.

So wenig Zeit - und soviel zu tun



Egal für welches Szenario oder Modus (Solo oder Multiplayer via Modem, LAN oder Internet) Sie sich entscheiden, die Herausforderung ist gewaltig und Gefahr allgegenwärtig. Sie sind der Schöpfer! Aber haben Sie auch das Zeug zum Herrscher?

Kostenloser Sierra - Katalog CD - ROM

Sierra Coktel Deutschland,
Robert-Bosch-Str. 32,
D-63303 Dreieich



Name : ______________

Vorname : ______________

Straße : ______________

____

PLZ/Ort : ______________



http://www.sierra.de

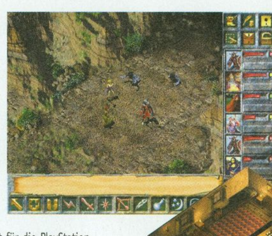
Besuch bei Interplay

Interplay™ BY GAMERS. FOR GAMERS.

»Von Spielern – für Spieler« – so lautet seit 14 Jahren der Wahlspruch von Interplay, die mit »The Bard's Tale« Geschichte geschrieben haben. Im Anschluß an die E3 warfen wir im Firmenhauptquartier in Irvine, Kalifornien, einen Blick auf die zukünftigen Titel.

Wenn auch Interplays Stand auf der E3 eher bescheiden anmutete – die Firmenräume im kalifornischen Irvine waren zuletzt arg klein für die vielen verschiedenen Designerteams. So ging es kurzerhand ein paar Straßen weiter in einen gut dreimal so großen Gebäudekomplex. Hier trafen wir auch Guido Henkel (Ex-Attic, »Das schwarze Auge«), der bei Interplay als Produzent an Bord ging. Über seine Projekte wollte er aber noch nichts verraten.

Da dieses Heft durch den E3-Bericht aus allen Nähten platzt, lesen Sie bitte nähere Informationen zu den Titeln »Star Trek: The Secret of Vulcan Fury«, »Descent to Undermountain«, »Die by the Sword« und »Power Boat« in der Ausgabe 8/97. Gleiches gilt für »Starfleet: Academy«, dessen Chefprogrammierer Rusty Buchert mit Hochdruck an der Action-Simulation arbeitet. Über David Perrys Firma Shiny Entertainment, deren Spiele wie »MDK« oder »Earthworm Jim« auch in Deutschland große Erfolge feierten, berichten wir in der nächsten PC Player, in der Sie auch einen Test von »Fallout«, der postapokalyptischen Mischung aus »Wasteland« und »Diablo« finden. »Atomic Bomberman« und »Waterworld« könnten es ebenfalls in den Testteil der kommenden Ausgabe schaffen. Für 1998 angekündigt sind das Rennspiel »Crime Killer« und das Jump-and-run »Earthworm Jim 3D«. Beide werden zunächst für die PlayStation beziehungsweise das Nintendo 64 entwickelt, erscheinen dann aber auch für den PC.



Unsere tapferen Recken geraten an der Schwertküste in einen Hinterhalt. (Baldur's Gate)

Die Lichtwürfe in den Häusern sollen in Echtzeit hin- und herflackern. (Baldur's Gate)

Baldur's Gate

Ein sehr vielversprechender Titel kommt aus dem kanadischen Haus Bioware. Drei praktizierende Ärzte gründeten das Team, das schon für das Action-Spektakel »Shattered Steel« verantwortlich zeichnete. Am Nachfolger wird übrigens schon fleißig programmiert, erzählte uns Ray Muzyka von Bioware. »Baldur's Gate« ist ein Rollenspiel der AD&D-Forgotten-Realms-Spielwelt. Als Waisenjunge starten Sie in der Stadt Candlekeep an der Schwertküste und sollen herausfinden, warum im ganzen Land eine Eisenknappheit herrscht. Sie wandern durch eine nichtlineare Spielwelt, während die Geschichte, ähnlich wie in »Betrayal at Krondor«, kapitelweise weitererzählt wird. Dabei gibt es immer wieder kleine Unteraufgaben zu lösen. Währenddessen können sich Ihnen andere Recken anschließen. Das zu erforschende Gebiet ist sehr groß – es kann bis zu 20 Minuten dauern, von der oberen bis zur unteren Grenze des Landes zu gelangen. Typisches blindes Monstermetzeln wird es selten geben – statt dessen treffen Sie Entscheidungen, die sich mit ihren Auswirkungen nicht von vorneherein in richtig oder falsch einteilen lassen. Die Kampfhandlungen der Helden sind übrigens auch per Skript programmierbar, doch normalerweise sollte die elegante Bedienungsoberfläche mit ihrer schön gezeichneten isometrischen Grafik völlig ausreichen. Gegen Ende des Jahres erwartet die Schwertküste Ihren Besuch.

M.A.X. 2

Ali Atabek und sein Team knobeln zur Zeit an der Fortsetzung des Strategiespiels »M.A.X.«. Ali dazu: »Wir hatten bei der Entwicklung des ersten Teils ein Spiel im Kopf, das wie Schach funktioniert: Ohne Tricks und nach einem strengen Regelwerk, das die Dinge nicht dem Zufall überläßt. Witzigerweise haben uns viele Leute

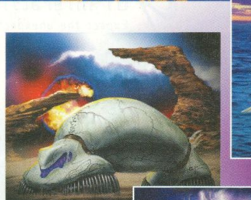


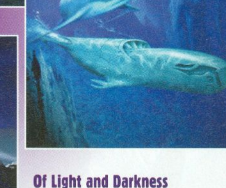
Rusty Buchert, hier mit einer kleinen Motivationshilfe, sitzt seit vier Jahren an Starfleet: Academy.



Er ist offen für jede gute Anregung: Ali Atabek, Schöpfer der Strategiespiele M.A.X. und M.A.X. 2.


cavedog





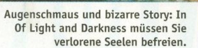
Deutlich zu erkennen: Die organische Beschaffenheit der neuen außerirdischen Fahrzeuge. (M.A.X. 2)

geschrieben, daß sie genau diese zufälligen Elemente in M.A.X. vermissen. Wir werden also auch einen Echtzeitmodus mit ein paar kleineren Überraschungen wie ein Danebenschießen zusätzlich zu zwei rundenbasierten Modi in M.A.X. 2 einbauen. Wir sind wirklich offen für Ideen: Wenn uns eine gefällt und wir sie verwenden, dann wird der Name des Urhebers im Abspann erscheinen, selbst wenn das am Ende des Projekts 200 Personen sein sollten.«

Neu dabei ist eine weitere Rasse von Außerirdischen. Deren Fahrzeuge sind eindeutig organisch – sie lernen aus den Kämpfen und gewinnen Erfahrung, werden aber auch älter und weniger leistungsfähig. Die Terrainhöhe darf mit speziellen Geräten verändert werden: So rutschen die Fahrzeuge Ihrer Gegner von einer plötzlich entstandenen Bergflanke oder versinken in einem Erdspalt. Außerdem gibt es nun Streckenpunkte, und die Fahrzeuge können diese wie zum Beispiel in »Warlords 3« anfahren. Drei Schwierigkeitsgrade lassen auch Einsteiger nicht so schnell ins Mauspad beißen. Wenn alles klappt, soll M.A.X. 2 zum Jahresende erscheinen.

Of Light and Darkness

David Riorden, der schon mit Ken Goldstein (heute bei Brøderbund) mit dem legendären Softwarehaus Cinemaware (»Defender of the Crown«) Geschichte geschrieben hat, erklärt, daß die Handlung von »Of Light and Darkness« sich etwas über die Klatschzeitschriften lustig macht, die in den USA an jeder Supermarktkasse herumliegen. Sie greift die Hysterie und die Spekulationen um den Jahrtausendwechsel auf und befördert Sie in die Zukunft. Das siebte Jahrtausend steht kurz bevor, und Sie müssen im Grafik-Adventure dafür sorgen, daß die Mächte des Lichts über die Gewalten der Finsternis den Sieg davontragen. Um die sieben Apokalypsen zu stoppen, gilt es, zahlreiche Rätsel im »Myst«-Gewand zu lösen und verlorene Seelen zu erretten. Zehn verschiedene Spielausgänge warten theoretisch auf Sie – je nachdem, wie viele Seelen Sie ab Herbst '97 befreien. Die Grafik wird vom bekannten französischen Künstler Gil Bruvel mitgestaltet, die Rätsel sollen charakterorientiert sein und sich deswegen vom Verschiebepuzzle-Einerlei abheben.



Augenschmaus und bizarre Story: In Of Light and Darkness müssen Sie verlorene Seelen befreien.

Dead Space

Keine Spielefirma ohne einen Echtzeit-Strategietitel, da macht auch »Dead Space« keine Ausnahme. Produzent Ryan Rucinski sieht das Programm als direkten Konkurrenten zu »Starcraft« von Blizzard. Sechs Rassen, neun verschiedene Schiffsklassen und über 150 Technologien sollen auch dem Hardcore-Strategen genug Futter für lange Winterabende bieten. Auch, wenn ein Mehrspielermodus dabei ist: Dead Space wird primär für den Einzelspieler entworfen. Dabei wimmelt die Grafik vor witzigen Details wie Beibooten, die großen Schiffen auf der Planetenoberfläche entfleuchen, oder Sanddünen, die sich animiert über den Kartenausschnitt winden. Ein Wechsel zwischen der »SimCity«-inspirierten Bodenansicht und der All-Perspektive ist ohne weiteres möglich – Sie müssen nicht erst eine Weltraumschlacht gewinnen, bevor Sie auf einen Planeten umschalten können. Dead Space ist für '98 geplant. Später sollen übrigens neue Rassen als eine Art Add-on erscheinen.



Dead Space: Interplays Echtzeit-Strategietitel soll Starcraft das Wasser abgraben.

Free Space

Es klingt fast wie der Vorgänger, hat mit diesem aber nur den Weltraum gemeinsam. »Free Space« ist eine gar nicht mal schlechte Mischung aus »Wing Commander« und »TIE Fighter«. Sie gehen darin mit feindlichen Außerirdischen eine Zweckgemeinschaft ein, da Sie beide von noch mächtigeren Aliens bedroht werden. Ihre rund 40 Missionen fliegen Sie linear in einem Missionsbaum ab – bisherige Erfolge haben also Auswirkungen auf Ihre zukünftigen Einsätze. Ihre Flügelmänner sollten Sie nicht außer acht lassen – oft gibt es ohne die kein Weiterkommen. 3D-Grafikkarten werden unterstützt, aber kein »Direct 3D – das ist ein ziemlicher Alptraum«, stöhnt Jim Boone vom Free-Space-Team. Erst ab Sommer '98 geht die Jagd auf die außerirdischen Aggressoren los. (ra)

Gratis: Ihr Soforteinst
T-Online inkl. Freieinh



Jetzt sofort in T-Online einsteigen!
Titel-CD einlegen, online anmelden
und durchstarten mit
T-Online und Internet!



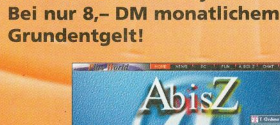
T-Online ist preiswerter

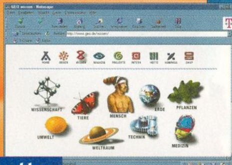
Internet supergünstig! Bundesweit zum Citytarif! Bei nur 8,– DM monatlichem Grundentgelt!



T-Online jetzt schneller

Keine Staus, keine Wartezeiten dank neuer Netzstruktur! Bis zu 33.600 bit/s flächendeckend! Und mit ISDN sogar 64.000 bit/s.





T-Online ist internetter

Sensationell komfortabler Internet-Zugang – und mehr: z. B. echtes Onlinebanking und das größte deutschsprachige Online-Angebot!

T-Online ist vielfältiger

Wechseln Sie nach Lust und Laune einfach zwischen nationalen und internationalen Online-Welten, entdecken Sie Unzähliges zu allen Themen des Lebens, und lassen Sie sich einfach vom Sinn und Unsinn dieses atemberaubenden Mediums verführen.

…ieg in
…eiten auf der Heft-CD!

T · · Online ·



Wenn Sie schon ein Modem oder eine ISDN-Karte haben, brauchen Sie nur die CD aus diesem Heft einzulegen – und schon können Sie mit der speziellen Sofortanmeldesoftware in wenigen Minuten die ganze Welt des Internet und mehr erkunden. Außerdem profitieren Sie von vielen tollen Vorteilen:

- **Ganze 10,– DM Freieinheiten für T-Online auf der Titel-CD für Ihren Sofort-Einstieg: Sie starten sofort und zahlen nur die Telefoneinheiten zum günstigen Citytarif.**
- **10 Tage keine Grundgebühr.**
- **Sie sparen 50,– DM Anmeldeentgelt!**
- **Die neue T-Online-Software für die schnellen Zugänge (33.600 bit/s) erhalten Sie kostenlos nach Ihrer Anmeldung!**





Wenn Sie noch ein Modem brauchen, bestellen Sie es per Telefon: 01 80/5 67 28 28 oder schicken Sie den Coupon an:

1&1 Direkt GmbH
Elgendorfer Str. 57
56410 Montabaur



Das 1&1 Top-Angebot für alle, die noch kein Modem haben:



Highspeed für Online-Surfer. Das Modem Skyconnect 33.600 erreicht rasante 33.600 bit/s und ist der ideale Partner für Ihren Multimedia-PC! Für Windows. Die mitgelieferte ballOON-Software hat außerdem volle Mailbox- und Terminal-Funktion, ein Pagermodul für Cityruf und eine Anruf- und Faxweiterleitung. Genießen Sie zusätzlich die Vorteile eines elektronischen Tagebuchs und vieles mehr.

Leistungsdaten Skyconnect 33.600: Übertragungsgeschwindigkeit bis 33.600 bit/s nach V.34+, mit Datenkompression bis 115.200 bit/s, Datenkompression nach MNP 5 und V.42bis, Fehlerkorrektur nach MNP 1-4 und V.42, Speicher für 4 Telefonnummern, **Fax-Funktion: senden, empfangen** (Gruppe 3 nach V.29, V.27ter und V.17 mit 14.400 bit/s), mit Voicefunktion über Soundkarte. **Lieferumfang:** Komplettsoftware für Windows, deutsche Installations- und Bedienungsanleitung. **Systemvoraussetzungen für die 1&1-Komplettsoftware:** 486 DX-2 66 Prozessor, 8 MB RAM, Win 3.1, Windows '95 oder NT, CD-ROM-Laufwerk, serielle Highspeed-Schnittstelle.

24h Bestell-Hotline 01 80/5 67 28 28

T · · Online ·

Bestellcoupon: Modem inkl. Gratis-Software

Ja, ich melde mich zu T-Online an. Bitte senden Sie mir kostenlos die 1&1-Komplettsoftware für Windows zu (Best.Nr.: 5866).

❑ Ich habe noch kein Modem und bestelle daher das Modem-Komplettpaket Skyconnect 33.600 inklusive Software für nur 169,- DM (für Windows, Best.-Nr. 4505).

Den Gesamtbetrag zzgl. **9,60 DM Versandkosten** bezahle ich:
❑ mit beigefügtem Scheck ❑ per Nachnahme (zzgl. Nachnahmegebühr)

Name, Vorname, Firma (bitte Ansprechpartner angeben)

Straße, Hausnummer (kein Postfach)

PLZ, Ort

Telefon-Nr. (unbedingt angeben, der Auftraggeber muß Anschluß-Inhaber sein)

Außerdem wünsche ich den regelmäßigen Bezug der Zeitschrift „com! T-Online & Internet“ für nur 2,60 DM pro Monat (bitte durchstreichen, falls nicht gewünscht).

Ich beauftrage und bevollmächtige die 1&1 Direkt GmbH, mir den Zugang zu T-Online zu verschaffen. Meine Zugangskennung und mein persönliches Kennwort erhalte ich schnellstmöglich per Einschreiben. Die Vertragsabwicklung erfolgt nach den Allgemeinen Geschäftsbedingungen sowie den Preislisten der Online Pro Dienste GmbH & Co. KG, einer Tochtergesellschaft der Deutschen Telekom. **An Kosten entstehen mir aufgrund der aktuellen Preisliste monatlich 8,– DM für die Zugangsberechtigung sowie das jeweils anfallende Verbindungsentgelt. Das übliche Anmeldeentgelt von 50,– DM entfällt.** Die Zugangsberechtigung kann ich jederzeit kündigen.

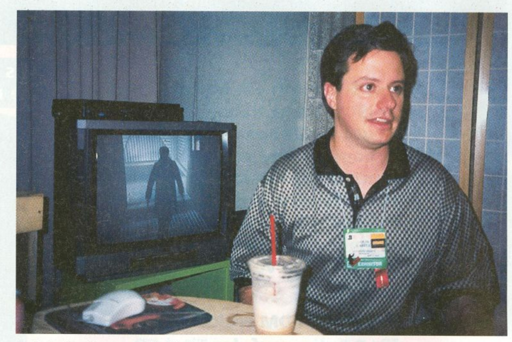
Datum Unterschrift

Kennziffer: 002 097G

Im Gespräch mit Louis Castle

Lichtspiele

Westwoods Vizepräsident Louis Castle nahm sich auf der Atlanta-Messe E3 Zeit für uns, um einige Fragen zur Entwicklung von »Blade Runner« zu beantworten.



Louis Castle erläutert ausführlich das neue Westwood-Adenture Bladerunner.

Vor etwas mehr als einem Jahr war in PC Player schon einmal die Rede von »Bladerunner«. Die erstmalige Vorstellung des Titels in einem separaten Raum des – ohnehin nur mit Einladung betretbaren – Standes von Virgin war einer der Höhepunkte der Messe. Louis Castle, Firmengründer und Vizepräsident von Westwood, beantwortete Fragen zum neuen Grafik-Adventure.

PC PLAYER: Wie lange arbeitet ihr bereits an Bladerunner?

LOUIS CASTLE: Wir haben im Februar 1995 begonnen. Die Arbeiten an der Technologie, die wir Euch heute hier gezeigt haben, mit Ausnahme der speziellen Lichteffekte, laufen seit Oktober desselben Jahres. Am Motion-capturing und dem Licht haben wir seit etwa November vergangenen Jahres bis vor kurzem noch gefeilt.

PC PLAYER: Die Grafik bringt die Atmosphäre wirklich beeindruckend rüber. Welcher Technikaufwand steckt dahinter?

CASTLE: Wir sind völlig anders an die Sache herangegangen. Wir haben das Blickfeld der Kamera nicht als eine Fläche behandelt, sondern als Volumen. So konnten wir Objekte in diesem Raum plazieren. In herkömmlichen Adventures folgt die Kamera normalerweise nicht der Spielfigur. Dadurch, daß wir das Ganze als ein Volumen behandeln, können wir so viele Lichtquellen setzen, wie wir wollen. Eine entfesselte Kamera, die dem Helden folgt, ist etwas, das wirklich einzigartig in diesem Genre ist. Echtes 3D! Die Spielfigur kann zum Beispiel wirklich durch Nebelschwaden hindurch gehen oder muß um Gegenstände, die im Weg stehen, herum laufen. Sie kann sich schnell und langsam bewegen, umdrehen, also in jede Richtung gehen. Die Kamerabewegungen sind völlig frei und folgen dem Hauptdarsteller von Szenario zu Szenario. Das bewirkt eine sehr wirklichkeitsnahe Umgebung und starke Kontinuität in den Aktionen.

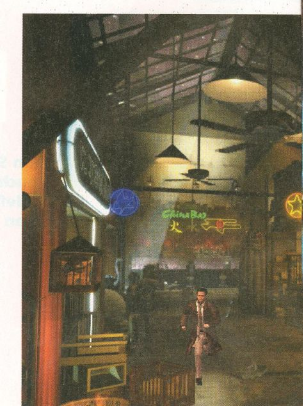
> »Eine entfesselte Kamera, die dem Helden folgt, ist etwas, das wirklich einzigartig in diesem Genre ist. Echtes 3D!«

PC PLAYER: Anfangs war von etwa 20 Charakteren die Rede, wieviele sind es nun geworden?

CASTLE: Es gibt über 100 Personen im Spiel, die mittels Motion-capturing eingebunden wurden. Jeder Charakter besteht aus bis zu 32 000 Polygonen, um ein Maximum an naturgetreuer Darstellung herauszuholen.

PC PLAYER: Wieviele Polygone werden bewegt?

CASTLE: Wenn ich von ungefähr zwei Millionen spreche, dann glaubt ihr mir das wahrscheinlich nicht. Deshalb sage ich rund 700 000 bis 800 000 und lasse dabei die Hintergrundgrafik völlig unberücksichtigt. Oft werde ich auch gefragt, ob wir nun 20 oder 25 Lichtquellen haben. Die Antwort müßte lauten, daß wir eigentlich fast unbegrenzt viele setzen können. Es wäre natürlich super, wenn 3Dfx-Voodoo-Grafikkarten Pixel genauso gut schieben könnten wie Polygone. Was wirklich toll wird, ist die AGP von Intel, die Bilddaten wie in einer Pipeline schieben kann. Eine Sache, die ich am Motion-capturing übrigens immer am meisten gehaßt habe, ist die Tatsache, daß es theoretisch von der menschlichen Bewegung nicht zu unterscheiden sein dürfte. Aber irgend etwas ging doch immer verloren. Nun haben wir unsere eigene Software geschrieben, und ich muß ganz ehrlich sagen, daß ich vorher nie richtig verstanden hatte, *wie* schwer die Vorgehensweise wirklich ist. Das habe ich erst erkannt, als wir uns selbst daran gemacht haben (lacht). Wir setzten aber kein Motion-capturing bei den Gesichtern der Figuren ein, da wir es als unbefriedigend empfanden. Bei den Gesichtern handelt es sich mehr um Modellieren als um etwas anderes. Das erste Problem bei der Computerdarstellung menschlicher Haut ergibt sich dadurch, daß die Leute sie wie eine undurchlässige Oberfläche behandeln. Die Jungs, die mit Spezialeffekten arbeiten, verwenden hingegen teilweise durchlässige Materialien und legen diverse Schichten übe-



reinander, um so den unterschiedlichen Helligkeitswerten der Haut Rechnung zu tragen. Aufgrund der Vielzahl von Einflüssen wie Lichteinfall, Bewegungsart und -richtung ist das ziemlich schwierig, aber die Ergebnisse werden zunehmend besser. Das zweite Problem bei der Darstellung von Haut ist die Elastizität. Wenn also das Gesicht einer Person punktweise für die Animation erfaßt wird, bleibt so etwas wie die Geschmeidigkeit der Haut auf der Strecke. Folglich sieht das Ergebnis nicht wie ein Mensch aus, sondern wie eine Art makabre Marionette. Der menschliche Körper ist im Vergleich dazu beim Capturing ungleich leichter zu handhaben, mit Ausnahme der Finger und bestimmter Bewegungen, die ein kompliziertes Zusammenspiel zwischen Muskeln, Knochen und Bändern erfordern, da dann nur die Umrisse wiedergegeben werden, nicht aber die Dehnung und das Zusammenziehen von Haut und Muskelapparat.


Die verschiedenen Lichtquellen sind hier schön zu sehen.

PC PLAYER: Wie stark hält sich das Spiel an die Filmvorlage?

CASTLE: Das Spiel hält sich an den Film, was Umfeld und Atmosphäre angeht, in die der Spieler gerät. Im Verlauf der Story stößt er immer wieder auf Ereignisse aus dem Film. Aber er spielt nicht das Movie nach und verkörpert auch nicht Harrison Ford. Das heißt: Man kann mit fast allen Filmcharakteren sprechen, ehe man sie tötet (lacht). Auch alle Tatorte sind zugänglich. Es gibt über 100 Locations. Allerdings läßt sich der Ablauf der Vorlage nicht ändern. Rutger Hauer ist also sprichwörtlich nicht totzukriegen. Der Spieler übernimmt für eine gewisse Zeit die Rolle Mc Coys. Dieser wird angeklagt, ein Replikant zu sein, und bekommt die Anweisung, Replikanten zu töten. Dir als Mc Coy steht es nun frei, diesem Auftrag nachzukommen oder nicht. Mc Coy »muß« niemanden umbringen, aber er wird es tun, um selbst am Leben zu bleiben. Es handelt sich mehr um eine Simulation als um das exakte Nachspielen einer Story, in der man bis zum Ende akribisch Hinweis für Hinweis nachgeht. Die Handlungen der Spielfigur beeinflussen das Schicksal der anderen Charaktere und umgekehrt. Es gibt viele verschiedene Alternativen, diversen Situationen zu begegnen, und nicht nur einen einzigen richtigen Weg, ein Ziel zu erreichen. Die Story besteht aus fünf Akten. Zu Beginn sieht sich der Spieler einem breiten Spektrum von Handlungsmöglichkeiten gegenüber. Je mehr er sich dem Höhepunkt des jeweiligen Abschnitts nähert, desto mehr fokussiert sich das Geschehen, bis es zur entscheidenden Konfrontation kommt. Der momentane emotionale Zustand des Helden wird dabei sehr sorgfältig kontrolliert. Gleich, welchen Weg er gewählt hat, er wird sich nach dem erfolgreichen Abschluß des ersten Teiles auf jeden Fall gut fühlen – etwas verwirrt vielleicht, aber gut. Teil zwei hingegen bringt Frustration mit sich, während sich nach dem dritten ein sehr gutes Gefühl einstellt. Von den 15 Verdächtigen im Spiel sind zwei stets Replikanten. Der erste, der gejagt werden muß, und der Anführer. Bei allen anderen wird ihr Status per Zufallsgenerator bestimmt, so daß jedes neue Spiel demzufolge unter anderen Vorzeichen steht.

PC PLAYER: Was war für Euch das Wichtigste bei Eurer Arbeit an Blade Runner oder anderen Spielen?

CASTLE: Das Aufregendste daran war, daß wir eine neue Art von Spiel geschaffen haben. Wir versuchten immer, etwas zu machen, das völlig neu, eigenständig, einzigartig und beispielgebend war: »Dragonstrike«, ein Spiel, das ich vor einer ganzen Weile entworfen habe, und »Dune 2« natürlich auch. Wir waren sehr häufig diejenigen, die eine völlig neue Herangehensweise ausprobiert haben. Wir wollten stets etwas Einzigartiges schaffen, das noch nicht dagewesen ist.

Räumlichkeit ist keine Hexerei, oder doch?


Die düstere Stimmung des Films kommt optimal rüber.

PC PLAYER: Kannst Du Dir vorstellen, ein gleichartiges Spiel zu einem anderen Film als Blade Runner zu produzieren?

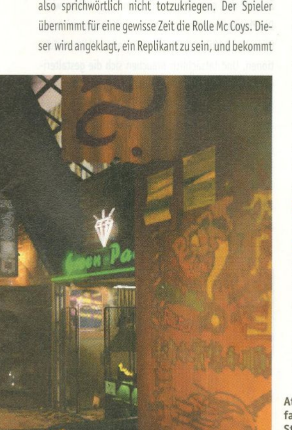
CASTLE: Mein Ziel bei solchen Filmen ist es stets, herauszufinden, was diesen Film so besonders macht. Ich »könnte« einen Film so bearbeiten wie Blade Runner, aber ich würde es nicht tun. Wenn ich eine Lizenz habe, achte ich immer darauf, was der Besonderheit dieses Films am nächsten kommt, welche Art der Bearbeitung ihm am meisten entspricht.

> **»Unser Anspruch und Ziel ist es, mit unseren Spielen Einzigartigkeit zu erreichen, also immer wieder neue Maßstäbe zu setzen.«**

PC PLAYER: Ihr habt mit Euren Spielen sowohl im Strategiespielgenre als auch bei den Rollenspielen, und demnächst wohl auch im Bereich Action-Adventure, spektakuläre Auftritte. Könnte als nächstes ein Hardcore-Actionspiel auf der Liste stehen?

CASTLE: Das einzige, worüber man sich bei neuen Spielen von Westwood sicher sein kann, ist, daß es sicher etwas ganz anderes als die vorherigen Produkte sein wird. Wir könnten natürlich jetzt tonnenweise Echtzeit-Strategiespiele im Stil von »Command & Conquer« entwerfen, wir haben daran ja auch gerne gearbeitet. Was aber noch mehr Bedeutung für uns hat, ist der kreative Aspekt. Es wäre schade, das kreative Potential, das in unseren Jungs steckt, nur noch darauf zu verwenden und somit viel davon brachliegen zu lassen. Unser Anspruch und Ziel ist es, mit unseren Spielen Einzigartigkeit zu erreichen, also immer wieder neue Maßstäbe zu setzen.

PC PLAYER: Wir danken für das Gespräch. (ms)



Atmosphärischer geht es fast nicht: In den engen Straßen muß sich der Blade Runner hüten.

Revolution plaudert aus dem Nähkästchen

BAPHOMETS FLUCH 2: DIE SPIEGEL DER FINSTERNIS

Mit »Baphomets Fluch« gelang dem britischen Programmiererteam Revolution '96 ein Riesenerfolg im Adventure-Genre. Wir besuchten Chefentwickler Charles Cecil, der einiges zum bald erscheinenden Nachfolger zu berichten hatte.



George in Not: Man beachte den Transparenzeffekt in den Flammen.

Der Chefentwickler Charles Cecil ist Mitbegründer des seit '91 bestehenden Revolution-Teams.

Um es vorweg zu nehmen: Mit dem fiktiven Templer-Dämon Baphomet hat der zweite Teil inhaltlich nichts mehr zu tun. Doch ansonsten erwarten Sie bekannte Figuren: George Stobbart mit Reporter-Freundin Nico sind erneut dabei, die Welt aus den Fängen des Bösen zu erretten. Statt des Tempelritter-Mythos' wählte das Team von der Insel einen nicht weniger spannenden Hintergrund: die Maya-Kultur. Der berühmte Archäologe Professor Oubier entdeckt auf seinen Forschungen die Pyramide des blutrünstigen Maya-Gottes Tezcatlipoca. Die Übersetzung der Inschriften übertreffen noch seine schlimmsten Befürchtungen. Im Jahre 2012 soll demnach dieser finstere Herrscher aus seinem steinernen Grab entfliehen und die Welt in eine finale Apokalypse stürzen. Dummerweise bekommt davon der Drogenboß Karzac Wind und macht sich mit Feuereifer daran, den kommenden Gott auf seinem dunklen Weg zu unterstützen, um an der ewigen Finsternis zu profitieren. Einzig drei Onyx-Steine sind in der Lage, die unheimliche Macht zu besiegen: Gebündelt reflektieren sie die negative Energie des Tezcatlipoca und zerstören ihn endgültig.

Der Bösewicht am Reißbrett: Drogenboß Karzac.

Einer dieser Schutzsteine gerät zufällig in Nicos Hände und schon beginnt die wilde Jagd. Ihr zur Seite steht natürlich George, in dessen Rolle Sie schlüpfen.

Ziemlich rätselhafte Vorgehensweise

Lediglich ein Manko am ersten Teil von »Baphomets Fluch« stellten Tester und Spieler fest: Vereinzelt waren Dialoge schier unendlich und ermüdend, doch das wird im neuen Abenteuer von George Stobbart nicht mehr der Fall sein, unterstrich Charles Cecil. So könne der Spieler davon ausgehen, daß die Dialoge im Vergleich zum Vorgänger halbiert würden, dafür warteten fast doppelt so viele Rätsel auf ihre Lösung. Besonderen Wert legte das Team erneut auf die komplexe und stets aufregende Geschichte. Der Spannungsbogen zieht sich durch das gesamte Spiel; Sie bekommen nach und nach immer mehr Hinweise. Daß das Spiel wieder in Zeichentrick-Manier programmiert wurde, ist kein Zufall: Charles Cecil stellte fest, daß Revolution auch in Zukunft den gezeichneten Bildern treu bleiben wird. Die Phantasie der Programmierer und Spieler sei damit besser zu beflügeln als mit ruckelnden Videoproduktionen. Und tatsächlich brauchen sich die gestalterischen Fähigkeiten der britischen Programmierer nicht zu verstecken: Feinstes Parallax-Scrolling bringt Bewegung in die Umgebung. Eingebaute Transparenzeffekte beeinflussen den Hintergrund und die Figuren bei Rauch, Flammen oder durch Glas.

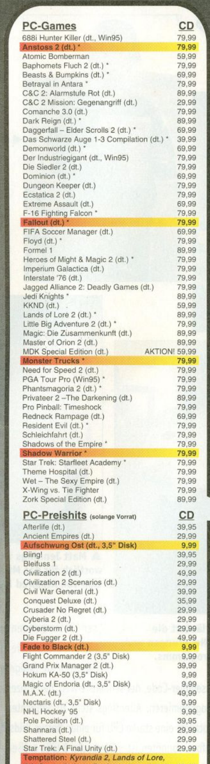
Bereits Ende September soll das Adventure-Spektakel komplett in Deutsch über die Ladentische wandern; ein ausführlicher Testbericht folgt. (jb)

Alte Bekannte: Der Gendarm aus dem ersten Teil.

BAPHOMETS FLUCH 2 – FACTS

▶ Genre:	Adventure
▶ Termin:	September '97
▶ Besonderheiten:	Nachfolger eines der erfolgreichsten Grafik-Adventures des Jahres '96.

BRANDHEISS!



PC-Games	CD
688i Hunter Killer (dt., Win95)	79,99
Anstoss 2 (dt.) *	**79,99**
Atomic Bomberman	59,99
Baphomets Fluch 2 (dt.) *	79,99
Beasts & Bumpkins (dt.) *	69,99
Betrayal in Antara *	79,99
C&C 2: Alarmstufe Rot (dt.)	89,99
C&C 2 Mission: Gegenangriff (dt.)	29,99
Comanche 3.0 (dt.)	79,99
Dark Reign (dt.) *	89,99
Daggerfall – Elder Scrolls 2 (dt.) *	69,99
Das Schwarze Auge 1-3 Compilation (dt.) *	39,99
Demonworld (dt.) *	69,99
Der Industriegigant (dt., Win95)	79,99
Die Siedler 2 (dt.)	79,99
Dominion (dt.) *	69,99
Dungeon Keeper (dt.)	79,99
Ecstatica 2 (dt.)	79,99
Extreme Assault (dt.)	69,99
F-16 Fighting Falcon *	79,99
Fallout (dt.) *	**79,99**
FIFA Soccer Manager (dt.)	69,99
Floyd (dt.) *	79,99
Formel 1	89,99
Heroes of Might & Magic 2 (dt.) *	79,99
Imperium Galactica (dt.)	79,99
Interstate '76 (dt.)	79,99
Jagged Alliance 2: Deadly Games (dt.)	79,99
Jedi Knights *	89,99
KKND (dt.)	59,99
Lands of Lore 2 (dt.) *	89,99
Little Big Adventure 2 (dt.) *	79,99
Magic: Die Zusammenkunft (dt.)	89,99
Master of Orion 2 (dt.)	89,99
MDK Special Edition (dt.)	AKTION! 59,99
Monster Trucks *	**79,99**
Need for Speed 2 (dt.)	79,99
PGA Tour Pro (Win95) *	79,99
Phantsmagoria 2 (dt.) *	79,99
Privateer 2 –The Darkening (dt.)	89,99
Pro Pinball: Timeshock	79,99
Redneck Rampage (dt.)	69,99
Resident Evil (dt.) *	79,99
Schleichfahrt (dt.)	79,99
Shadows of the Empire *	79,99
Shadow Warrior *	**79,99**
Star Trek: Starfleet Academy *	79,99
Theme Hospital (dt.)	79,99
Wet – The Sexy Empire (dt.)	79,99
X-Wing vs. Tie Fighter	79,99
Zork Special Edition (dt.)	89,99

PC-Preishits (solange Vorrat)	CD
Afterlife (dt.)	39,95
Ancient Empires (dt.)	29,99
Aufschwung Ost (dt., 3,5" Disk)	**9,99**
Biing!	39,95
Bleifuss 1	29,99
Civilization 2 (dt.)	49,99
Civilization 2 Scenarios (dt.)	29,99
Civil War General (dt.)	39,99
Conquest Deluxe (dt.)	35,99
Crusader No Regret (dt.)	29,99
Cyberia 2 (dt.)	29,99
Cyberstorm (dt.)	29,99
Die Fugger 2 (dt.)	49,99
Fade to Black (dt.)	**9,99**
Flight Commander 2 (3,5" Disk)	9,99
Grand Prix Manager 2 (dt.)	39,99
Hokum KA-50 (3,5" Disk)	9,99
Magic of Endoria (dt., 3,5" Disk)	9,99
M.A.X. (dt.)	49,99
Nectaris (dt., 3,5" Disk)	9,99
NHL Hockey '95	9,99
Pole Position (dt.)	39,95
Shannara (dt.)	29,99
Shattered Steel (dt.)	29,99
Star Trek: A Final Unity (dt.)	29,99
Temptation: ***Kyrandia 2, Lands of Lore, 7th Guest, Indycar Racing***	**komplett nur 19,99**
Thunderhawk 2 (dt.)	9,99
Ultima 8 (dt.)	29,99
Urban Runner (dt.)	39,99
Worms (dt.)	29,99
Z (dt.)	29,99

Fast geschenkt!

Arcade America
Cyberwar
Gene Machine
Golden Gate Killer
Puppen, Perlen & Pistolen
Rätsel des Master Lu
Red Baron 1

jeweils für CD-ROM

je 19,99

Unser Tip des Monats:

Conquest Earth

Fotorealistische Grafiken mit 65.000 Farben, neuartige Cinematic-Video-Sequenzen und räumliche Soundeffekte schaffen eine echte Kinoatmosphäre in diesem neuen 3D-Echtzeit-Strategie-Action-Hammer mit Acht-Spieler-Netzwerk-Option aus dem Hause Eidos Interactive.

dt., CD-ROM *

79,99



Anton der Preisteufel empfiehlt:

Pyst
dt., CD-ROM
19,99

DSA 3
dt., CD-ROM
29,99

Earth 2140 Mission CD
dt., CD-ROM
19,95

Mechwarrior 2 Limited Edition
dt., CD-ROM
29,99

Hattrick Wins!
dt., CD-ROM *
69,99

Sean Dundee Football
dt., CD-ROM *
59,99

Worldwide Soccer
dt., CD-ROM *
79,99

X-COM 3: Apocalypse
Die X-COM-Serie geht in die dritte Runde mit einer perfekten Mischung aus Taktik, Strategie, Forschung, Kampf und Wirtschaft. Freuen Sie sich auf viele spannende Spielstunden!
dt., CD-ROM * **79,99**

Armored Fist 2
dt., CD-ROM *
79,99

Ankauf
Wir kaufen Ihre gebrauchte Software an! Bei Interesse wenden Sie sich bitte an unsere telefonische Bestellannahme oder an unser Verkaufspersonal in einem unserer Ladengeschäfte.



Unsere Filialen:

NEU! Seit 1.8.97












Media Point	Media Point	Media Point	Media Point	Media Point	Media Point	Media Point
Berlin – Neukölln Jonasstraße 28/29 Tel.: (030) 621 60 21	**Berlin – Friedr.hain** Petersburger Straße 94 Tel.: (030) 427 80 790	**Berlin – Steglitz** Schloßstraße 129 gegenüber Forum Stegl.	**Berlin – Mitte** Alexanderplatz 6 gegenüber Forum Hotel	**Hamburg – Harvesteh.** Grindelberg 73-75 Tel.: (040) 429 11 139	**Dortmund** Rheinische Straße 85 Tel.: (0231) 914 25 24	**???** Demnächst auch in Ihrer Nähe!
Berlin – Steglitz Bismarckstraße 63 Tel.: (030) 794 72 131	**Berlin – Spandau** Nonnendammallee 82 Tel.: (030) 383 02 191	**Berlin – Tegel** Brunowstraße 10 Tel.: (030) 434 90 991	**Bernau** Zepernicker Chaussee im "Forum Bernau"	**Bremen** Hanseat.hof 9-Lloydhof Tel.: (0421) 16 80 80	**Koblenz** Rizzastraße 44 Tel.: (0261) 914 10 85	Haben Sie Interesse an einer Partnerschaft? Tel.: (030) 794 72 10

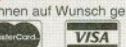
Versandzentrale

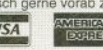
Media Point Vertriebs GmbH
Bismarckstr. 63 – 12169 Berlin
Telefax (030) 794 72 199

Telefonische Bestellannahme:
Mo-Fr 8.00-20.00 Uhr, Sa 9.00-16.00 Uhr

(030) 794 72 111

* Artikel war bei Drucklegung noch nicht erschienen! Alle Preise sind angegeben in DM inclusive 15% MwSt. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten! Es gelten unsere Allgemeinen Geschäftsbedingungen, die wir Ihnen auf Wunsch gerne vorab zusenden.
Versandkosten: Vorkasse: 6,99 DM / Kreditkarte: 9,99 DM / Nachnahme: 9,99 DM zzgl. 3,– Post-NN-Gebühr / ab 250,– DM Bestellwert im Inland versandkostenfrei! / Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. 20,– DM!
Kreditkarten: der einfachste und bequemste Weg für Ihre Versandbestellungen! Einfach anrufen, Kartennummer und Gültigkeitsdatum durchgeben und Ihre Bestellung geht Ihnen ohne lästige Nachnahme zu!







Besuch bei Novalogic

Pack' den Tiger in den Tank

Im sonnigen Kalifornien präsentierte Novalogic den neuesten Beitrag zu ihrer »Art of War«-Reihe. Zum Simulationsobjekt passend fand sie in der entsprechenden Umgebung statt – einer ausgewachsenen Panzerkaserne.

Unter der glühenden Sommersonne übt die 40te Motorisierte Infanterie-Division der kalifornischen Nationalgarde in Fort Hunter Ligget, King City, den Ernstfall. Während die Soldaten schwitzen, nehmen wir die Gelegenheit wahr, amerikanisches Kriegsgerät wie den »Abrams«, den Hauptdarsteller in »Armored Fist 2«, zu bestaunen und dem Entwicklerteam einige Fragen zu stellen.

Die nächste Generation

Der erste Panzer-Simulator von Novalogic kam sowohl an den Kassen als auch in den Testberichten eher schlecht weg. Nun ließen sich die Designer um John Garcia, CEO der kalifornischen Simulationsprofis, einiges einfallen, um sich beim zweiten Versuch an die Spitze zu setzen. 35 Missionen stehen auf dem Programm, in denen Sie sich wacker schlagen müssen, wenn Sie in den geschichtsbetonten acht Kampagnen eine gute Figur machen wollen. Ihre Einsatzgebiete befinden sich in Afrika, im Mittleren Osten und natürlich in Sibirien. Sie haben die Wahl, drei der vier Stationen im »Abrams« zu bemannen – Fahrer, Schütze oder Kommandant. Dabei übernehmen Sie auf Wunsch die Führung über bis zu 32 Fahrzeuge, was einer Kompanie aus acht Zügen entspricht; eine recht ansehnliche Streitmacht also. Diese Aufgabe erleichtern moderne Kommunikations- und Nachrichtenmittel wie das IVIS (Intervehicular Identification System) und das CITV (Commanders Independent Thermal Viewer). Ersteres sendet einen Laserstrahl zu einem Ziel und überträgt die daraus gewonnenen Daten zu letzterem. Durch eine Vernetzung dieser Geräte zwischen allen Tanks einer Einheit erhält der Zugführer ein ziemlich genaues Bild der Situation.

Wenn nötig, fordert er Luftunterstützung an, die aus »A10 Warthog«-Flugzeugen und »AH64 Apache«-Hubschraubern besteht. Beides sind gefürchtete Panzerjäger und sollten in kurzer Zeit für Ruhe auf dem Schlachtfeld sorgen. Auf der Gegenseite machen Ihnen »T-80«-Tanks, »BMP«-Schützenpanzer oder »Hind«-Helikopter das Leben schwer. Um all dies in Szene zu setzen, bedienen sich die Programmierer des »Voxel 2«-Grafiksystems, in dem jeder Bildpunkt nicht zwei, sondern drei Werte zugewiesen bekommt. Im Vergleich zum Vorgänger legt die Auflösung dabei kräftig zu: Hatte die Original-»Voxel Space«-Engine noch eine Horizontalauflösung von 160 Zeilen, sind es nun ganze 640. Wie gut das aussieht, war schon in »Comanche 3« zu bewundern. Damit der Rechner bei diesen Datenmengen nicht völlig in die Knie geht, benutzen die Designer den Assembler-Code, der schnellste Weg, den Prozessor zu programmieren. Allerdings steht zu befürchten, daß trotzdem eine starke CPU für einen flotten Bildschirmaufbau vonnöten ist – Comanche 3 läßt grüßen. Aufgrund der Eigenheiten der Voxel-Technologie nützen auch 3D-Beschleunigerkarten nichts.

Die nun in das Terrain eingesetzten Objekte bestehen aus mit Texturen überzogenen Polygonen – transparenter Rauch erzeugt besonders gelungene Effekte. Auch die Akustik kommt nicht zu kurz: Alle Geräusche wurden »vom lebenden Objekt« digital aufgenommen und verarbeitet; die Bandbreite reicht von rasselnden Ketten über das Pfeifen des Gasturbinenmotors bis hin zu den Explosionen der 120-mm-Granaten. Rund 2000 Zeilen gesprochenen Textes sorgen bei der Funk- und sogar der internen Kommunikation für Abwechslung.



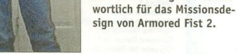
▲ Der technische Berater Major Greg Smith und seine Lieblingsausgabe der PC Player.



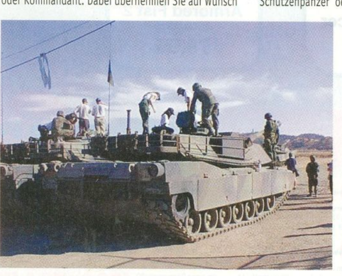
◀ Auch Colonel Gerald P. Minetti, Kommandant der 40sten Motorisierten Infanterie-Division, liest PC Player.



John Garcia erläutert die wesentlichen Neuerungen und Vorzüge des Programms.



▲ Matt Jennings ist verantwortlich für das Missionsdesign von Armored Fist 2.



Die PR-Damen von Novalogic lassen sich den M1 erklären.

Zum Teil sprechen Original-»Tanker«, wie sich die Besatzungen selbst nennen, die Kommentare. Über ein Netzwerk geben Sie bis zu sieben Mitspielern per Mikrofon Befehle oder tauschen sich aus. Dies funktioniert zwar nicht per Internet, trotzdem können sich dort beim Anbieter Kali, je nach Modemgeschwindigkeit, ebenfalls maximal acht Panzerfahrer balgen. Neben dem Deathmatch, also jeder gegen jeden, spielen Sie im Team gegen- oder auch miteinander.

M1A2 ABRAMS SCHLACHTPANZER

Geschwindigkeit:	**42 mph (= 68 km/h)**
Beschleunigung:	**0-20 mph in 7 Sekunden**
Tankinhalt:	**1700 l**
Reichweite:	**265 Meilen (= 424 km)**
Hauptbewaffnung:	**1 x gyrostabilisiertes 120-mm-Geschütz**
Nebenbewaffnung:	**2 x 7,62-mm-MGs 1 x 12,7-mm-MG**
Gewicht:	**70 Tonnen**
Besatzung:	**4**
Länge:	**9,6 Meter**
Breite:	**3,6 Meter**
Höhe:	**2,7 Meter**
Kosten:	**2 Millionen US-Dollar**



Voller Stolz und sehr vorsichtig präsentiert ein Captain eine 120-mm-Granate.

Ein Gespräch unter acht Augen

In der Hunter-Ligget-Kaserne standen uns Major Gregory Smith, Missionsdesigner Matt Jennings und Firmenchef John Garcia Rede und Antwort.

PC PLAYER: Gregory, was ist Deine Aufgabe als technischer Berater?

MAJOR SMITH: Ich wurde als Ratgeber engagiert, denn das letzte, was irgendjemand will, ist ein Besserwisser, der das Programm spielt und sagt, ein M1 solle dies und nicht das tun. Die Armee erlaubte Novalogic, sich mit den Fahrzeugen vertraut zu machen, doch man braucht jemanden mit Erfahrung, um zu entscheiden, was in die Simulation eingebaut werden soll und was nicht. Die Dynamik und Physik eines Panzers sind in Büchern frei zugänglich, doch keins davon vermittelt wirklich das Gefühl, in einem echten Gefecht zu sein.

PC PLAYER: Hast Du schon einmal an einer richtigen Schlacht teilgenommen?

MAJOR SMITH: Ich bin Golfkriegs-Veteran.

PC PLAYER: Warum gibt es eigentlich so wenige Panzer-Simulationen?

MATT JENNINGS: Vielleicht deswegen, weil die Leute glauben, sie seien nicht »sexy« genug, aber sie werden ihre Meinung bald ändern. »Armored Fist 2« hat einen viel höheren Simulations-Charakter als der erste Teil. Sowohl im Spielverlauf als auch der Künstlichen Intelligenz (KI) gab es große Fortschritte. Dazu benutzen wir reale Taktiken; ein durchschnittlicher Spieler kann sofort loslegen und Dinge abschießen. Doch nach kurzer Zeit wird das kompliziert, denn er muß gute Plätze finden, um zu feuern und sich zu verteidigen. Die Notwendigkeit, das Terrain optimal auszunutzen, stellt »AF 2« über andere Panzer-Simulationen.

PC PLAYER: Inwieweit hat die Armee oder sonst jemand an der Entwicklung mitgeholfen?

MAJOR SMITH: Die Marines erlaubten uns, den M1 in der 29sten Palms Marine Training Basis zu filmen und zeigte außerdem, wie ein Panzer betrieben wird. Weiterhin wurden dort die Videosequenzen gedreht.

MATT JENNINGS: Die Filmchen sind eine Art Ergänzung zu den Übungsaufträgen: Sie helfen einem durch die vier Missionen dieser Kampagne, so daß ein Authentizitätsgefühl entsteht.

PC PLAYER: John, wie willst Du für den Erfolg von Armored Fist 2 sorgen?

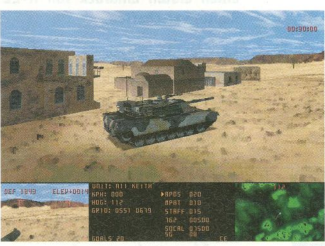
JOHN GARCIA: Der Hauptgrund für die Überlegenheit des Produktes ist der Quantensprung in der Grafik, die ein stärkeres Bewußtsein für die Situation erzeugt, eine sehr wichtige Sache in Panzerschlachten.

Wir legten außerdem großen Wert auf die Physik, die realistischer ist als alles bisher Dagewesene. Die Entfernungen und die Geschwindigkeiten sind korrekt. Alles in dem Spiel ist absolut korrekt.

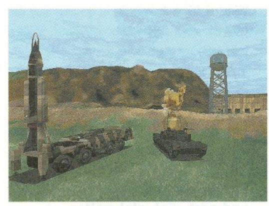
PC PLAYER: Kommen wir noch einmal auf die Grafik zu sprechen: Erläutere doch bitte die genauen Vorzüge der Voxel-Technik.

JOHN GARCIA: Die meisten Spieler sind sich der Tatsache bewußt, daß alles, was sie in der Weite sehen, in einer Art Dunstschleier verschwindet. Das liegt daran, daß man ab einer bestimmten Entfernung die Texturen nicht mehr mit vertretbarem Rechenaufwand rendern kann. Voxel Space 2 erlaubt es, einfacher bis in die Unendlichkeit zu sehen, was andere Grafik-Engines so nicht können. Wenn Sie näher an ein Objekt oder das Terrain selbst herankommen, gibt es kein »Aufpixeln«, nur bessere Details und Animationen.

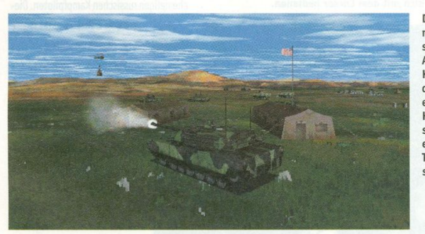
(Terry Pratt/Derek dela Fuente/fb)



Einige Missionen sind in der Wüste angesiedelt.



Hier bewachen Sie eine Raketenabschußrampe.



Die Transparenzeffekte sind beim Abfeuern der Kanone besonders gut zu erkennen. Im Hintergrund sehen Sie einen Chinook-Transporthubschrauber.

ARMORED FIST 2 – FACTS

- **Hersteller:** Novalogic
- **Genre:** Panzersimulation
- **Termin:** Herbst '97
- **Besonderheiten:** Gleichzeitiges Kommandieren von bis zu 32 Panzern; Internet-Gefechte; Sprachübertragung im lokalen Netzwerk.

iF-22 Raptor Simulation

iF-22

Lange, bevor die F-22 den ersten Kampfeinsatz absolviert, erhebt sich ihr digitales Ebenbild in die Lüfte. Und lange, bevor das der Fall sein wird, dürfen Sie sich bei uns einen ersten Eindruck von iF-22 Raptor verschaffen.

Die Lockheed-Martin F-22 ist die neue Generation der US Air Force Kampfflugzeuge. Sie verbindet die Wendigkeit des F-15 und die Stealth-Fähigkeiten der F-117A. Deshalb finden beispielsweise radarabsorbierende und hitzereduzierende Materialien beim Bau der F-22 Verwendung. Diese lassen feindliche Ortungssysteme (Radar und IRST) im Dunkeln tappen. Weiter erreicht die F-22 ohne Einsatz des Nachbrenners eine Geschwindigkeit von Mach 1.72, was ebenfalls die Entdeckungsgefahr verringert. Zudem liegt der Treibstoffverbrauch beim Flug ohne Nachbrenner um etwa ein Viertel niedriger. Andererseits ist der neue Stolz der USAF mit einem aktiven Radar ausgerüstet, welches beim Aufspüren gegnerischer Flugzeuge ganze Arbeit leistet. Entdecken, ohne entdeckt zu werden, also. Oder etwas härter ausgedrückt: »First look, first shot, first kill«. Dieses Stück High-Tech nun in angemessener Weise auf den Computerbildschirm zu bringen, ist eine Aufgabe, der sich Interactive Magic verschrieben hat.

Bis zur Unendlichkeit und noch viel, viel weiter.

In drei verschiedenen Szenarien soll der schnittige Vogel über feindlichem Gebiet kreisen. In naher Zukunft keimen in Bosnien und der Ukraine erneut Krisenherde, die rascher Versorgung bedürfen. Die Missionen der einzelnen Kampagnen sind jedoch nicht fest vorgegeben. Je nachdem, wie gute Arbeit der wackere Pilot leistet, verändern sich die Fronten, und der Computer generiert dynamisch neue Einsatzziele. Kein Auftrag gleicht also dem anderen. Für Authentizität der Kriegsschauplätze sorgen 400 000 Quadratkilometer originale Satellitenfotos, die von der »National Imagery« und der »Mapping Agency« stammen. Verliert ein Flugzeug an Höhe, werden die vorher flachen Karten zu dreidimensionalen Umgebungen: Täler und Berge stülpen sich aus. Der Spieler fliegt also nicht über Landschaften, die nur so aussehen wie Bosnien oder die Ukraine, sondern die es tatsächlich sind. Bewiesen wurde der Wiedererkennungswert der Karten durch einen ehemaligen russischen Kampfpiloten. Dieser soll während einer Messe auf den Bildschirmen des Interactive-Magic-Standes sein Trainingsgebiet wiedererkannt haben.



Verliert die F-22 an Höhe, morpht die exakte Satellitenansicht zur dreidimensionaler Umgebung.



Bei iF-22 dürfen Sie das Cockpit per Maus erforschen. Alle Schalter lassen sich mit dem Cursor bedienen.

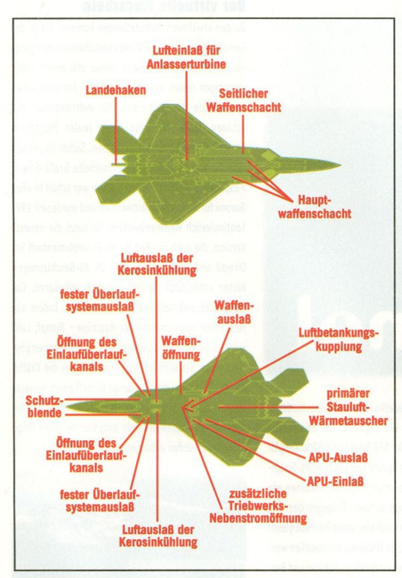
Auch große Flugzeuge wie AWACS oder Transporter spielen in den Missionen eine Rolle.

Die Herren der digitalen Lüfte

Grundsätzlich richtet sich iF-22 zwar eher an den detailverliebten Kern der Flugsimu-

Durch die Verwendung von Satellitenfotos erreicht iF-22 eine unglaubliche Authentizität.





lationsspieler, aber auch »Rookies« will Interactive Magic nicht abschrecken. Nicht nur die Schwierigkeitsstufen dürfen Hobbypiloten den persönlichen Fähigkeiten anpassen. Ein sogenanntes »aktives Cockpit« erlaubt es, auf das Auswendiglernen von umständlichen Tastaturkommandos zu verzichten. Gerade der unerfahrene Spieler kann mit Hilfe der Maus die komplette Pilotenkanzel betrachten und per Klick Knöpfe und Schalter bedienen. Weiterhin sollen drei verschiedene Netzwerkoptionen das Luftkampftraining mit Freunden gestatten. Ob Sie hierbei nun zusammen die heranrückenden Feindtruppen aufreiben, sich im Dogfight das Leben erschweren oder im Capture-The-Flag-Modus mit zwei Teams um die Lufthoheit kämpfen, bleibt Ihnen selbst überlassen. (vs)



Der F-22 soll ab dem Jahr 2002 das neue Rückgrat der USAF bilden.

iF-22 RAPTOR – FACTS

- **Hersteller:** Interactive Magic
- **Genre:** Flugsimulation
- **Termin:** 4. Quartal 1997
- **Besonderheiten:** 250 000 Quadratmeilen Satellitenfotos; dynamische Missionserstellung; aktives Cockpit; drei Mehrspielervarianten.

Pro Pilot



Rivalen am Himmel

Dynamix bläst zum Kampf um die Vorherrschaft am Simulationshimmel. Die Entwickler setzen dabei sowohl auf bestechende Grafik als auch auf hohen Realismus.

Seit mehr als fünfzehn Jahren dominiert der »Microsoft Flight Simulator« das Feld der zivilen Flugsimulationen. Unzählige Erweiterungssets versetzen Hobbypiloten in die Lage, selbst die unglaublichsten Orte der Erdkugel zu überfliegen. Sechs Versionen zählt die Historie mittlerweile, die neueste Überarbeitung namens »FS 98« ist in Vorbereitung. An diesem Königsthron sägt nun Dynamix mit ihrem jüngsten Flugprojekt »Pro Pilot«.

Dynamix vs. Microsoft

Ironischerweise ging in Dynamix die englische Firma Sub-Logic auf, von denen ja der Original-»FS« stammt. Das geographische Wissen der Briten wertet nun das technische Know-how der »Red Baron«-Entwickler auf. Die Designer setzen den Freizeitflieger dabei an den Steuerknüppel fünf verschiedener Flugzeuge: der Cessna 172 Skyhawk, der Beechcraft-Modelle V35 Bonanza, der B58 Baron und B200 KingAir sowie des Business-Jets Cessna 525 CitationJet. So lernen Sie ein- und zweimotorige Propellermaschinen wie auch kleinere Düsenflieger kennen. Entgegen dem »FS 95« mit seinen etwa 300 Flughäfen stellt Pro Pilot gleich 2500 davon bereit. Rund 27 Millionen Landmarken wurden benutzt, um die Lage von Straßen, Flüssen und Bergen der Realität entsprechend zu kennzeichnen; insgesamt sollen 30 nordamerikanische und zehn europäische Städte samt ihrer Umgebung auf Ihren Besuch warten. Für die nötige Orientierung und Planung sorgen Wetterberichte oder ein Funkspruch an die ATC (Air Traffic Control = Flugverkehrskontrolle). Wer unterwegs in Schwierigkeiten gerät, läßt sich vom Trainer mit Tips und Tricks zu den geläufigsten Situationen beraten.

Die Landschaftstexturen sprechen ebenfalls für den hohen Realitätsgrad. Hier sehen Sie den Hafen von Seattle.



Gebäude ab einer bestimmten Größe werden originalgetreu in die fotorealistische Landschaft hineingesetzt.

Der virtuelle Flugschein

Zu den erwähnten Hilfestellungen kommen Sie in den Genuß eines aus 50 AVI-Videos bestehenden Lehrgangs im Führen eines Flugzeuges. Dieser soll einem zwölfmonatigen realen Kurs entsprechen – am Ende erhalten Sie die Pro-Pilot-Lizenz für mehrmotorige Maschinen. Inwieweit diese einem realen Flugschein entspricht, muß sich noch erweisen. Sicher ist jedoch, daß die von Dynamix selbstentwickelte Grafik-Engine »3Space« zum Einsatz kommt. Diese war schon in »Red Baron« für die Optik verantwortlich und wurde seit 1991 kontinuierlich weiterentwickelt. So nutzt die neueste Version, die auch in »Red Baron 2« implementiert ist, DirectX und MMX-Prozessoren. Ob 3D-Beschleunigerkarten unterstützt werden, ist noch unbekannt. Das Flugmodell soll sehr realistisch ausfallen. Indem alle relevanten Komponenten der Maschine – Rumpf, Leitwerke, Tragflächen und vieles mehr – ihren eigenen physikalischen Schwerpunkt besitzen, können die Kräfte, die das Verhalten des Flugzeugs beeinflussen, genauer als in früheren Programmen berechnet werden. Aber auch die Instrumententafeln entsprechen ihren Originalen und wurden detailgetreu nachgebildet.



Während des Fluges zeigen Ihnen auf Wunsch kleine Lernvideos die Grundmanöver.

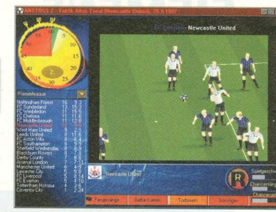
Selbstverständlich sind Außenperspektiven wählbar. Sie können so Ihren Flieger aus vier verschiedenen Kamerawinkeln betrachten. Mit all diesen Eigenschaften will Dynamix die gesamte Bandbreite der Simulations-Fans erreichen, vom Einsteiger bis hin zum durch jahrelange Praxis gestählten Profi. Take-off soll im September sein. Dann wird sich auch herausstellen, ob Pro Pilot die hochgesteckten Ziele verwirklichen kann. Übrigens soll es auch für dieses Produkt Erweiterungsboxen und -szenarien geben. Es ist jedenfalls spannend, wie sich dieses Produkt gegen die Microsoft-Konkurrenz behaupten wird. (fb)

PRO PILOT – FACTS

- **Hersteller:** Dynamix
- **Genre:** Flugsimulation
- **Termin:** September '97
- **Besonderheiten:** Erweiterungen geplant; implementierter Trainer; Direkthilfefunktion.

Anstoss 2

MANAGEN LEICHT GEMACHT



Mit zu den erfolgreichsten deutschen PC-Spielen aller Zeiten gehört »Anstoss«. Endlich nähert sich der Nachfolger der Fertigstellung, doch die Programmierer haben noch viel Arbeit vor sich.



▲ Die Spieldarstellung läßt zu wünschen übrig, nicht immer ist der Ball so gut zu erkennen wie hier.



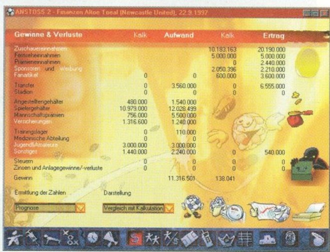
◀ Letztendlich dreht sich alles um die Mannschaftsaufstellung.

Aus grauer Vorzeit stammt von einer Firma namens Ascon ein Fußballmanager mit dem Titel »Anstoss«. Dieser war zwar nicht so komplex wie das damalige Referenzprodukt »Bundesliga Manager Professional«, entwickelte aber einen noch größeren Reiz: Der Spieler fiebert mit seinem Team mit. Die vielen Meldungen wie »Sammer wird Vater von Drillingen und verliert völlig geschockt drei Formpunkte« lassen ihn wirklich in dem Glauben, Trainer einer Fußballmannschaft zu sein. Dem Spiel folgte bald eine »World Cup Edition«, die mit einem neuen Aufstellungssystem und einem etwas veränderten Spielprinzip aufwartete. Die Firma heißt mittlerweile Ascaron, und der lang ersehnte Nachfolger steht bald in den Regalen.

Völlig umgekrempelt

Nur noch die (teilweise identischen) Meldungen erinnern an das Original. Das Aufstellungssystem wurde von der World Cup Edition übernommen, ansonsten hat sich (bis auf den Namen) nicht mehr viel in die 97er-Version retten können. Das wohl Grundlegendste vorweg: Sie, der Teamchef, durchleben erstmals eine »echte« Karriere. Wie Ihre Kicker haben auch Sie Stärkepunkte, die Sie sammeln und wieder verlieren können. Nur mit den nötigen Qualifikationen haben Sie eine Chance, bei den ganz großen Clubs in Europa zu landen. Sie sollten immer ein Auge auf Ihre Gesundheit, Ihr Ansehen bei den Medien und Fans sowie vor allem auf Ihren Kontostand haben.

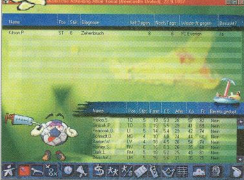
Entscheiden Sie sich für eine feste Spieldauer von bis zu 100 Jahren, altern Sie nicht und dürfen Ihren Startverein frei wählen. Die größere Herausforderung ist aber die Karriere, wo Sie in der dritten Liga bei einem kleinen Club anfangen und sich langsam nach oben vorkämpfen – entweder, indem Sie das Team in Werner-Lorant-Manier bis nach oben führen oder im Fall von günstigen Angeboten anderer Vereine einfach Lebewohl sagen.



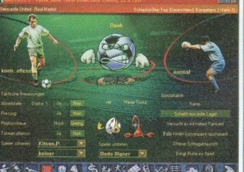
Mißwirtschaft kann Auflagen oder sogar den Lizenzentzug zur Folge haben.

Ohne Hauptmenü

Etwas befremdlich ist der erste Anblick des Menüs: Sie landen sofort in der Mannschaftsaufstellung, ein Hauptmenü gibt es wie schon beim »Fifa Soccer Manager« nicht mehr. Mit Hilfe einer Leiste aus kleinen But-









tons am unteren Bildschirmrand springen Sie direkt von einem Menü zum nächsten. Von links nach rechts: Aufstellung, medizinische Abteilung, Training, Taktik, Terminplaner, nächster Gegner, Kader, Transfermarkt, Finanzüberblick, Stadion, Telefon, Präsident, Statistiken, Karriere, Optionen und Anpfiff. Das Motto lautet: Es gibt nichts, was es nicht gibt. Wir beschränken uns also auf die wichtigsten Neuerungen. Haben Sie einen Co-Trainer eingestellt, ist dieser für die Mannschaftsaufstellung zuständig. Nicht immer wählt er die optimale Kombination, Sie sollten ihm ständig über die Schulter schauen. Die Spieler können gedopt werden, was ihre Form erheblich verbessert. Nach manchen Partien gibt es jedoch Kontrollen, was bei einer positiven Probe eine lange Sperre nach sich zieht. Das Training planen Sie bis zu fünf Wochen im voraus. Achten Sie dabei auf die Frische und Kondition Ihrer Spieler. Es gibt eine Anzahl von vorgefertigten Trainingswochen, Sie dürfen aber auch eigene entwerfen. Der Terminplaner zeigt Ihnen, was in der nächsten Woche auf Sie zukommt. Ob Spieltag, Krankenbesuch, Vertragsverhandlung oder Gerichtstermin, pro Tag ist nur eine Sache zur Erledigung zulässig. Je mehr Geld Sie für Jugend- und Amateurmannschaften ausgeben, desto größer ist die Chance, einen Spieler zu entdecken, dem Sie einen Profivertrag anbieten können. Vor allem einen Jungen von 14 Jahren, der schon Stärke zwei besitzt, sollten Sie unbedingt im Auge behalten. Vorverträge schützen vor dem Verlust solcher Perlen.

Ausgebauter Managementteil

Der Ur-Anstoss verfügte nur über einen kleinen Finanz- und Managerteil. Ganz anders der Nachfolger: Ob Sie mit Sponsoren selber feilschen oder sogar den Marketingbereich in die Hand nehmen wollen, bleibt ganz Ihnen überlassen – auf Wunsch übernimmt dies eine Automatikfunktion. Ins Stadion können auch eine Rasenheizung und eine Videowand eingebaut werden, die Rasenpflege kostet immer noch 20 000 Mark. Per Telefon erreichen Sie Leute, die nicht in Ihrem Umfeld arbeiten. Rechtsanwälte vertreten den Verein bei Gerichtsverhandlungen, das Wettbüro nimmt auf Wunsch jede Woche den Tototip entgegen. Ohne große Schwierigkeiten finden Sie per Telefon einen neuen Co-Trainer. Wenn Ihr Vertrag eine Freigabeklausel enthält, dürfen Sie natürlich ebenfalls bei anderen Vereinen anfragen, ob die nicht einen neuen Teamchef suchen. Die Konkurrenz fragt auch ungeniert bei Ihnen an, wenn Sie die Freigabeklausel über die Presse bekanntgegeben haben. Für Statistikliebhaber bietet das Programm über 100 verschiedene Tabellen zum Betrachten und Ausdrucken nach Herzenslust.

Torszenen im neuen Gewand

Während Konkurrenzprogramme auf Echtzeitberechnung der Spielszenen schwören, bleibt Anstoss 2 dem Vorgänger treu: Die Torchancen sind immer noch vorberechnet. Dafür passen die Sprüche des Kommentators gut zum Geschehen. Damit nicht allzu schnell Langeweile aufkommt, werden die Szenen aus unterschiedlichen Kamerawinkeln präsentiert. Insgesamt ist das Ganze besser gelöst als beim »Bundesliga Manager 97«, kommt aber nicht an die Darstellung vom »Premier Manager 97« heran. Die Polygon-Kicker sind nicht sonderlich schön oder schnell, die Spielszenen werden Sie sicher schnell wieder abstellen. Als Zwischenlösung können Sie die Szenenlänge und die Chancenart in mehreren Stufen einstellen, im Extremfall dauert aber das Laden der Szene länger als die Darstellung. Auf der linken Bildschirmseite werden nicht die Resultate der anderen Partien angezeigt, sondern eine ständig aktualisierte Tabelle. Vor allem im Endkampf um die Meisterschaft und UEFA-Pokal-Plätze sorgt das für zusätzliche Spannung.

Die uns vorliegende Version ist von Ascaron zum Testen freigegeben. Nach einem 25-Stunden-Intensivtest haben wir uns jedoch für ein Preview entschieden, da die mitgelieferte Ascaron-Bugliste noch 187 Fehler umfaßt. Uns fiel eine ähnliche Zahl weiterer Fehler auf. Unspielbar ist Anstoss 2 dadurch zwar nicht, aber nach den Erfahrungen mit dem BM 97 ist Vorsicht geboten. Ascaron verspricht, alle Schwächen in den nächsten vier Wochen bis zur Fertigstellung auszubügeln. Anstoss 2 ist der kompletteste Fußballmanager aller Zeiten. Sollten alle Bugs ausgemerzt sein, wird es zum Referenzprodukt in diesem beliebten Genre reifen. Ob jeder Geschmack befriedigt wird, bleibt abzuwarten. Zum einen ist die Spieldarstellung etwas enttäuschend, zum anderen die Präsentation teilweise etwas kindisch geraten. Da ein Hauptmenü gänzlich fehlt, müssen Sie manchmal viele Untermenüs abklappern, um alle Einstellungen zu überprüfen. Dafür erwartet Sie eine fast unglaubliche Spieltiefe, wenn auch etwas von dem »Wir-Gefühl« des Vorgängers verlorengegangen ist. **(ab)**



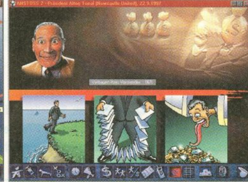
Für die Mannschaft gibt es keinen Skiurlaub: Der Manager bastelte an der Winterpausenbeschäftigung.

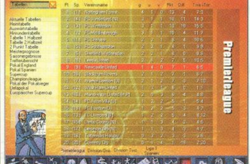
Schiedsrichter bestechen? Kein Problem, solange Sie etwas Geld in der »schwarzen Kasse« haben.

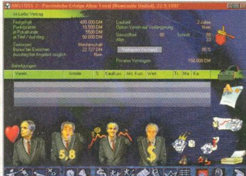
ANSTOSS 2 – FACTS

- **Hersteller:** Ascaron
- **Genre:** Wirtschaftssimulation
- **Termin:** August '97
- **Besonderheiten:** »Echte« Karriere mit Vereinswechseln, Gehaltsentwicklung und Trainerlevel; Vereine transferieren untereinander Spieler; komplexer Managementteil.



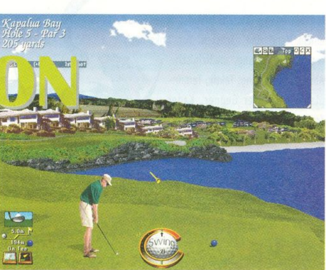


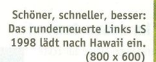




Links LS 1998 Edition

DER CHAMPION IST ZURÜCK





Schöner, schneller, besser: Das runderneuerte Links LS 1998 lädt nach Hawaii ein. (800 x 600)

Lust auf Golf, aber kein Geld für die exorbitanten Greenfees? »Links« stellt schon seit Jahren eine echte Alternative dar, keine andere Golfsimulation kommt an den Klassenprimus heran. Nicht einmal ein Jahr nach »Links LS« bringt Access schon wieder eine neue Version auf den Markt.

Das Referenzprogramm unter den Golfspielen schickt sich an, sich selbst zu übertreffen. Die zwei gravierendsten Mängel wurden ausgemerzt: Der Bildschirm baut sich nun fast so schnell auf wie bei Konkurrenzprogrammen, und auch ein Turniermodus ist vorhanden. Echte Online-Turniere im Internet sollen wöchentlich auf dem »Golfweb« stattfinden. Zusammen mit noch einigen kleineren Verbesserungen legt Access die Latte schon wieder höher, noch bevor andere Programme an den Vorgänger herankommen. Auch »Links LS 1998 Edition« stößt an die Grenzen Ihrer Hardware: Die empfohlene Vollinstallation verschlingt rund 230 MByte Festplattenspeicher, und mit weniger als 32 MByte RAM wird die virtuelle Auslagerungsdatei häufig beansprucht. Das liegt zum Teil daran, daß Links jetzt ein echtes Windows-95-Programm ist. Der sich einst so langsam aufbauende Bildschirm wird dafür nun blitzschnell herbeigezaubert. Wenn Sie aber mehr als eine Kamera eingeblendet haben, kann es doch wieder sehr lange dauern, da jeder Blickwinkel separat berechnet werden muß. Abhilfe schafft eine Auflösung von mehr als 800 mal 600 Bildpunkten – dann können Sie den Hauptschirm als verkleinertes Fenster darstellen und die anderen Kameras um den Rand herum plazieren. Dafür benötigen Sie jedoch eine 4-MByte-Grafikkarte und einen großen Monitor.

Die Einsamkeit wird besiegt

Ein weiteres Manko aller Golfsimulationen liegt in der gähnenden Leere auf dem Platz: Es scheint, als sei man der letzte Mensch auf Erden. Auch hier hat sich Access einiges einfallen lassen, um die Einsamkeit zu besiegen. Flugzeuge und Zeppeline fliegen über den Himmel, und es sollen sogar ein paar Tiere hier und da über den Kurs laufen. Zusammen mit den Wasserreflexionen und verbesserten Texturen sieht Links LS 1998 umwerfend echt aus.

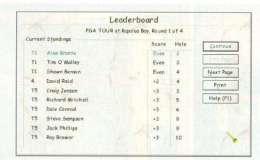
Endlich enthält das Spiel auch einen Turniermodus. Sie dürfen Ihre Tour sogar selber planen, von den Kursen bis hin zum Preisgeld sowie der Anzahl und Stärke der anderen Teilnehmer. Anders als bei »PGA Tour« sind die Namen der Konkurrenten zwar fiktiv, erfüllen aber trotzdem den gewünschten Zweck. Es gibt immer noch keine Menschenmenge, die sich in einer Traube um die Greens sammelt, aber vielleicht haben sich die Programmierer die Idee für »Links 1999« aufgehoben. Wenn man beim Golf überhaupt von Spannung reden kann, kommt sie sicher bei den Netzwerk- und Internet-Duellen auf. Bis zu acht Spieler können simultan im Netzwerk antreten, Limitationen für die Größe der Web-Turniere sind uns bisher nicht bekannt.

Feine Extras

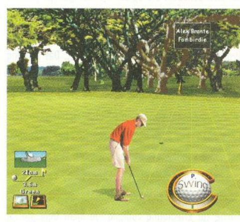
Neben den bekannten Spielmodi kommen nun auch »Alternate Shot« und »Scramble« zum Einsatz. Zwei weitere Spieleranimationen wurden spendiert, was die



Schon im Hauptbildschirm fallen zwei wichtige Neuerungen auf (»Online« und »Tournament«)



Ein Blick aufs Leaderboard – endlich wurde ein Turniermodus integriert.



Das Putten war schon immer eine schwierige Angelegenheit in Links.

Gesamtzahl auf sechs hochschraubt. Auf Wunsch können Sie sich die digitalisierte Variante der echten Scorecard anschauen und ausdrucken. Mit dabei sind die bekannten Kurse Latrobe, Kapalua Village und Kapalua Plantation, über 20 Zusatzkurse werden unterstützt. Der Altmeister Arnold Palmer ist erneut die Zugnummer dieser Simulation: Es wird wieder eine virtuelle Tour von seinem Büro angeboten sowie ein längeres Interview. Auch das Clubhaus der Kapalua Plantation können Sie in echtem 3D besuchen.

Es sieht ganz so aus, als würden die Neuerungen einen Kauf selbst für diejenigen rechtfertigen, die schon den Vorgänger besitzen. Vor allem der schnellere Bildschirmaufbau erlaubt endlich ein flüssiges Spiel ohne lange Wartezeiten. Für PC-Golfprofis ist sicher auch das Internet-Spiel äußerst interessant, wenn nur die Kosten dafür in Deutschland nicht so hoch wären. Ein Pentium-PC ist Pflicht, wenn Sie sich für Links LS 1998 Edition interessieren. (ab)

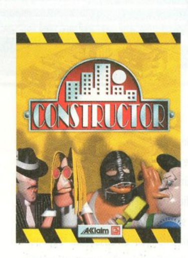
LINKS LS 1998 EDITION – FACTS

- **Hersteller:** Access
- **Genre:** Sportspiel
- **Termin:** August '97
- **Besonderheiten:** Schneller Bildschirmaufbau; Internet- und Netzwerk-Turniere; kleine Hintergrundanimationen; bis zu acht Kameras auf dem Bildschirm.

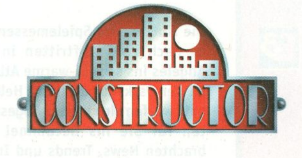
Sie wollen eine wunderschöne Villa bauen?



Das trifft sich gut, denn die Hausbesetzer warten schon drauf!



Wenn Sie denken, Häuserbau wäre ein Kinderspiel, sollten Sie's mal mit Constructor probieren. Denn hier haben Sie's nicht nur mit Mörtel und Meißel, sondern auch mit nervenden Geistern, durchgeknallten Psychopathen, wahnsinnigen Clowns und so manchen anderen Problemen zu tun.



AB SEPTEMBER FÜR PC CD-ROM
COMING SOON
FÜR PLAYSTATION UND MAC





Spieleflut und Dschungelk

Die Mutter aller Spielemessen zog es nach zwei Auftritten in Los Angeles ins schwül-warme Atlanta an der Ostküste der USA. Heldenhaft warfen sich unsere Abgesandten für Sie ins Getümmel und brachten News, Trends und Informationen über mehr als 413 Spiele mit nach Hause.

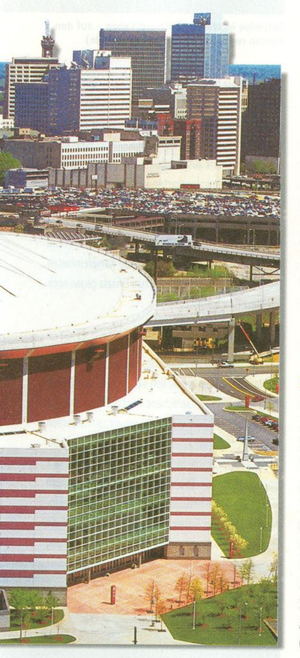
Die dritte Electronic Entertainment Expo (kurz: E3) hätte von der Ausstellerzahl nicht mehr ins Messegebäude von Los Angeles gepaßt. Also mußte ein größeres Messegelände her – es ging auf die andere Seite des Kontinents nach Atlanta. Die Olympiastadt zeigte sich Mitte Juni von ihrer unangenehmsten Seite: Temperaturen um 30°C und Luftfeuchtigkeiten bis zu 95 Prozent ließen unsere drei Reporter Moni, Ralf und Roland an den tropischen Regenwald denken und bei jeder Gelegenheit in klimatisierte Gebäude fliehen. Knapp drei Tage lang galt es, von den angekündigten 1500 neuen Spielen alle Titel anzuschauen, die für den PC erscheinen werden, dutzende Hände zu schütteln, und, besonders wichtig, kiloweise Pressemitteilungen einzusacken. Spannend wurde es noch einmal daheim: Das sorgsam geschnürte und per Federal Express nach Deutschland geschickte Paket mit den gesammelten Werken hatte ein paar







LIMA



Tage Verspätung und färbte unseren Redakteuren einige Haare grau. Doch alles wird gut – nach einer halben Woche (soviel zur »Next Day Delivery«) wuchtete der FedEx-Bote zu unserer Freude den halben Kubikmeter Papier durch die Redaktionstür.

Nie zuvor war ein Messebericht umfangreicher: Wir stellen Ihnen auf über 25 Seiten 410 neue Spiele vor. In guter Tradition präsentieren wir Ihnen dabei die Spiele nach Firmen geordnet, erwähnen auch die Titel, die schon seit längerem in der Warteschleife kreisen und geben Ihnen ein Update über den aktuellen Status. Dabei lesen Sie – wenn vorhanden – die Heftnummer, in der ein erstes Preview des Programms zu finden ist. Auf einer separaten Seite finden Sie die wichtigsten Hardware-Neuigkeiten der E3.

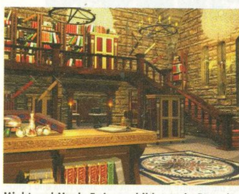
Die Trends

Wenn es auch nach einhelliger Meinung vieler Messebesucher das Superduperspitzenspiel nicht gab – der Trash-Faktor ist bei den Neuerscheinungen deutlich zurückgegangen. Kaum noch ein Spiel, das sich nicht mit guter bis sehr guter Präsentation brüstet und Mehrspielermodi per Netzwerk oder Internet integriert hat. Fortsetzungen erfolgreicher Titel waren Legion, ebenso wie zahlreiche neue »Command & Conquer«-, »Tomb Raider«- oder »Quake«-Clones. Nicht weiter überraschend: Add-on-3D-Grafikkarten, beispielsweise auf 3Dfx-Basis, treten einen gewaltigen Siegeszug an. Damit ist, wie LucasArts' »Shadows of the Empire« eindrucksvoll zeigt, selbst eine Portierung von N64-Spielen möglich. MMX-Rechner werden zum Teil unterstützt, MMX-only-Spiele sind noch mit der Lupe zu suchen – kein Grund zum überhetzten Rechnerneukauf.

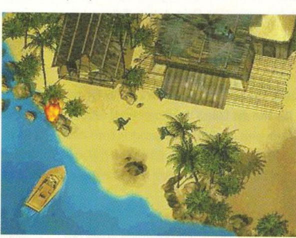
3DO

Die Plastiksoldaten aus den Kindertagen sind zurück: Reanimiert im Action-Strategiespiel **Army Men** sollen Sie mit ihnen eine fotorealistische 3D-Welt erobern. Mehr Online-Welt als PC-Spiel: **Meridian 59** entwickelt sich bereits seit 17 Monaten im Internet. Das Update **Revelation** erweitert die Welt um ein besseres Benutzer-Interface, eine Insel-Stadt und 30 neue Computer-Charaktere. Eines der beliebtesten Fantasy-Rollenspiele geht schon in die sechste PC-Generation: **Might & Magic 5 – The Mandate of Heaven** setzt auf jüngste 3D-Technologien, die ein sanftes Scrolling, Echtzeit-Action und hohe Farbtiefe gleichzeitig offerieren.

Ob Sie mit einem High-Tech-Panzer in einer futuristischen 3D-Welt unterwegs sind oder auf dem Reißbrett eine Zitadelle entwerfen, das Echzeit-Action-Strategie-Getümmel **Uprising** kombiniert Spielelemente zu einer ungewöhnlichen Mischung. Im gleichen Universum ist das Strategiespiel **Third Domain** angesiedelt, das als erster Echtzeitvertreter »vollkommene 3D-Welten« verspricht. In **Requiem** mischt 3DO abermals Genres, diesmal Action und Adventure. In der Ich-Perspektive kämpfen Sie sich alleine oder in einer Gruppe mit bis zu acht Mitstreitern durch ein biblisches Szenario.



Might and Magic 5: Lesen bildet – ein Besuch der Bibliothek in New Sorpigal lohnt immer. (3DO)



Army Men: Nach einer Rolle in Toy Story spielen die kleinen Plastiksoldaten hier sogar die Hauptrolle. (3DO)

7th Level

Raymond E. Feist höchstpersönlich programmiert mit Hochdruck am Nachfolger des erfolgreichen Rollenspiels »Betrayal at Krondor«. Imposante 3D-Grafiken, eine ausgefeilte Story und rund 70 Spielfiguren sollen in **Return to Krondor** zu bestaunen sein.



▲ The Gatherer: Die vollkommene Synthese zwischen Schieß- und Abenteuerspiel?

◀ Return to Krondor: In diese wohlfeilen Szenerien sollen noch etwa 70 Rollenspielfiguren einkopiert werden. (7th Level)



Auf die geballte Rechenkraft von 3Dfx, MMX und Pentium2-Prozessoren baut das Action-Adventure **The Gatherer.** Mit einer von 40 Waffen gerüstet, geht es in der Ich-Perspektive durch fünf turbulente Welten auf die Jagd nach zehn Dämonen.

Zwar nennt sich das jüngste Werk von 7th Level ein Strategie-Abenteuer, doch wird diese Bezeichnung wie auch alles andere auf den Arm genommen: **Monty Pythons – Der Sinn des Lebens** besitzt zwar kleine Geschicklichkeitsspiele und Puzzles, will jedoch in erster Linie unterhalten. **Dominion** (Infos zuletzt in Heft 7/97) verschiebt sich weiter, soll aber noch '97 erscheinen.

Access Software

Die ehemaligen 8-Bit-Action-Produzenten stellten zwei Spiele vor. Ein Preview zum deutlich aufgebohrten **Links LS 1998 Edition** finden Sie im Aktuell-Teil dieser Ausgabe. **Tex Murphy: Overseer** ist der dritte Teil der Abenteuerserie um Privatdetektiv Tex im San Francisco der Zukunft und wird als eines der ersten PC-Spiele direkt für DVD entwickelt. Als Gaststar ist Michael York dabei.

Acclaim Entertainment

Acclaim hat die Finanzprobleme überwunden und scheint sich nun verstärkt an die Devise »Qualität statt Quantität« zu halten. Beeindruckend war vor allem die erstmals gezeigte PC-Umsetzung des Nintendo-64-Hits **Turok: Dinosaur Hunter.** Die Welt des Dinosaurierjägers sah in der 3Dfx-Fassung noch edler als im Konsolen-Original aus. Turoks actiongeladenen Erlebnisse sollen im Spätsommer beginnen. Auch an den von uns bereits vorgestellten Spielen **Constructor** und **Forsaken** (Heft 3/97 beziehungsweise 7/97) wird fleißig weitergebastelt. Außerdem hob Acclaim ein eigenes Sportlabel namens Acclaim Sports aus der Taufe. Als erste Titel wurden **NFL Quarterback Club '98** und **NHL Breakaway '98** vorgestellt und durch die Anwesenheit leibhaftiger Sportgrößen gebührend gewürdigt. Footballstar Brett Favre und Hockeycrack Keith Tkachuk standen für die Sportsimulationen Pate und verteilten am Stand eifrig Autogramme. In **Bust a Move 2** können die Freunde von Puzzlespielereien mit den berühmten Seifenblasen dank Level-Editor in Zukunft eigene Abschnitte erschaffen.



Acclaims neues Sportlabel wagt sich mit NHL Breakaway '98 gleich aufs Eis. (Acclaim)



Turok: Dinosaur Hunter war eines der beeindruckendsten Spiele, die auf der E3 vorgestellt wurden. (Acclaim)

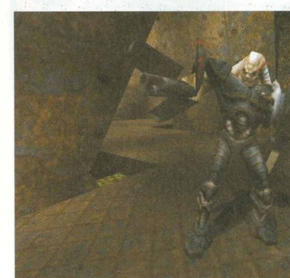
Accolade

Sportlich erwies sich Accolade mit neuen Titeln, die überwiegend noch in diesem Jahr erscheinen sollen. In **Testdrive 4** liefern sich zehn exotische Wagen auf sechs verschiedenen Fahrstrecken spannende Duelle. Die 3Dfx-Technologie soll voll ausgereizt werden, selbst der Einfallwinkel der Tropfen beim Regenkurs wechselt. Partner bei diesem Projekt ist mit Pitbull Syndicate ein Team, das sich bereits mit »Destruction Derby« einen Namen gemacht hat. Auch im Fahrzeug oder gar zu Fuß sind Sie in den futuristischen 3D-Bandenkriegen von **Redline** unterwegs. Jede der Gangs hat ihre eigenen Vehikel und Waffen. Durch zahlreiche Missionen, zu denen auch Aufgaben wie die Entführung gegnerischer Wagen gehören, kämpfen Sie sich zum Oberboß empor. Erheblich friedlicher geht es in **Jack Nicklaus 5** zu. Neben fünf frischen Kursen und einem verbesserten Kurs-Editor wurde den 3D-Polygon-Golfern zum altbekannten Dreiklick-Schwung eine alternative Maussteuerung spendiert, die der Schwingbewegung des Schlägers näherkommen soll. Noch in der Betatestphase befindet sich **Jack Nicklaus – Online Golf Tour**, die Online-Golfer ab Herbst auf das Grün locken soll. Wer noch hart genug für eine weitere Baseballsimulation ist, wartet auf **Hardball 6**, das mit einer komplett neuen Grafik ausgestattet wurde und die meisten Grafik-Beschleunigungskarten unterstützt. Mit Football-Legenden will **Legends Football 98** die Fans an die Monitore fesseln. **Deadlock 2** soll da anknüpfen, wo der Vorgänger aufgehört hat: Für die Kampagnen mit rund 40 Szenarien stehen neun nagelneue Kampfeinheiten (Luft, Boden und Unterwasser) zum Einsatz gegen noch intelligentere Feinde bereit.


Testdrive 4: Wie im richtigen Leben – auf den Kursen regnet es schon mal. (Accolade)

Activision

Geballte Ladung nennt man das, was Activision auf dieser Messe zu bieten hatte. Von »kleineren Titeln« kann keine Rede sein. Entsprechend hochgesteckt sind die Erwartungen an alle diese Spiele, die wir zum Teil schon in PC Player 5/97 vorgestellt haben. Das größte Gedränge entstand rund um die Monitore, auf denen **Quake 2** zu bewundern war. Ebenso erwartungsgemäß ist auch wieder die Geheimnistuerei ums neue Beben. Beeindruckend war das Gezeigte auf alle Fälle: Sowohl die Standardversion, vor allem aber die 3Dfx-Fassung

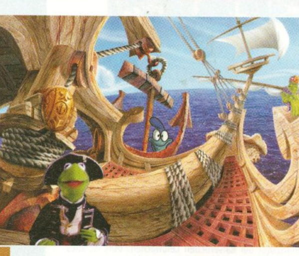

Quake 2 präsentierte sich in veredelter Grafik. (Activision)

ließen die ohnehin durch geballte Action gestreßten Herzen höher schlagen. Echtzeit-Strategen, die **Dark Reign – The Future of War** entgegenfiebern, müssen mindestens noch bis zum Herbst ausharren. Nervöse Action-Adventure-Fans hingegen dürfen schon bald in **Blood Omen: Legacy of Kain** als wiederauferstandener Zombie zaubernd und blutsaugend durch düstere Welten ziehen. Magische Waffen sind auch ein Bestandteil von **Hexen 2**, das auf der »Quake«-Engine basiert und daraus einiges herauskitzelt. Vier verschiedene, sehr detaillierte Welten und vier unterschiedlich begabte Heldentypen mit ausbaubaren Fähigkeiten sollen den besonderen Reiz dieses 3D-Shooters mit Rollenspielelementen ausmachen. Die Hexerei wird im Winter weitergehen. **Sin**, noch ein 3D-Actionspiel aus der Ich-Perspekive, bedient sich ebenfalls der Quake-Engine und katapultiert Sie in eine anarchistische Zukunft, in der Sie als Führer einer Eliteeinheit mit unangenehmem Verbrechergesindel aufräumen. In der Roboterkampfsimulation **Heavy Gear** lenken Sie Ihre Kampfmaschinen in 30 Missionen durch Städte, Eis und



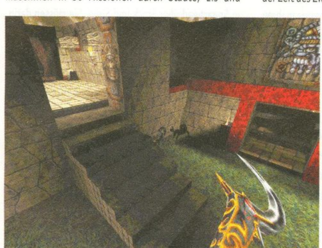


Interstate '77: Im Jahr danach gibt es wieder Zoff auf amerikanischen Staatsstraßen. (Activision)

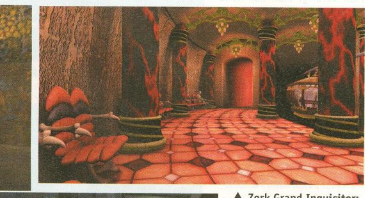


Die Muppets kommen, zumindest auf DVD, in Muppet Treasure Island. (Activision)

Wüstensand. Ein Zufallsgenerator für Missionen ist angedacht, mit dem so schnell keine Langeweile aufkommen wird. Das Echtzeit-Strategical **NetStorm** wird speziell für Internet-Wettkämpfe konzipiert. Die Online-Teilnehmer können Allianzen bilden und müssen lernen, natürliche Energiequellen wie Wind oder Regen für die Waffenproduktion zu nutzen. Dreierlei Szenarien aus der Zeit des Zweiten Weltkrieges soll ab Herbst die Flugsimulation **Fighter Squadron: The Screamin' Demons Over Europe** allen ambitionierten PC-Piloten bieten. Die legendäre Zork-Abenteuerserie findet im Spätherbst in **Zork Grand Inquisitor** ihre Fortsetzung. Im Kampf gegen den Großinquisitor besuchen Sie altbekannte Abschnitte aus früheren Zork-Folgen. Die Motoren der Autos im Vorgänger sind kaum abgekühlt, schon ist **Interstate '77** in der Mache, das Autofreaks erneut auf die actionreichen Straßen der 70er Jahre schickt. Sogar einige DVD-Titel schmückten die Activision-Reihen: Die aufgebohrte Version des bereits erschienenen **Spycraft: The Great Game** soll über 100 Videosequenzen enthalten, während die Freunde von Miß Piggy in **Muppet Treasure Island** einige Puzzles lösen dürfen. A propos Puzzle: **Shanghai: Dynasty** ist die Online-Variante des bekannten Denkspiels.



Hexen 2: Beim ersten Anspielen machte der 3D-Shooter einen sehr guten Eindruck. (Activision)



▲ Zork Grand Inquisitor: Um einen Besuch im Hades kommen Sie nicht herum. (Activision)



◀ Beinahe sündhaft gefährlich geht es im 3D-Shooter Sin zu. (Activision)

A.S.C. Games

Das Action-Spiel **Colliderz** um acht Alien-Rassen, die sich in speziellen Fahrzeuge auf Kollisionskurs begeben, haben wir schon auf der letzten E3 gesehen. Kaum ist »Hardcore 4x4« getestet, schon kommt der Nachfolger mit neuen Kursen, neuen Fahrzeugen und noch mehr Schlamm – sein Titel: **Hardcore 2**. In Amerika populärer als hierzulande sind Simulationen zum Thema Sportfischen. Ambitionierte Angler können in **TNN Outdoors Bass Tournament 3rd Annual** die Wirksamkeit ihrer Köder beweisen.



Adrenalin Entertainment entwickelt Colliderz. (A.S.C.)

Bandai Digital Entertainment

Der riesige Erfolg der digitalen Tamagotchi-Haustiere kam dem japanischen Elektronikriesen gerade recht: Flugs wurde die Fusion mit Sega abgeblasen. Zu Bandais ersten PC-Spielen gehört, oh Wunder, **Tamagotchi**. Die offizielle PC-Umsetzung der digitalen Taschentierchen bringt ein paar Erweiterungen mit, beipielsweise einer Ahnengalerie der von Ihnen aufgezogenen Wesen. **Gundam – 0079 The War for Earth** ist ein Action-Adventure von den Presto Studios (»The Journeyman Project«), das in einer fernen Zukunft spielt. Sie verteidigen darin irdische Kolonisten gegen – richtig, außerirdische Dunkelmänner vom Planeten Zeon. **movioke!** ist ein bizarre Kinospaß: Als Regisseur puzzeln Sie Filmschnipsel zusammen oder vertonen mit einem Mikrofon Szenen aus Hollywood-Schinken nach.

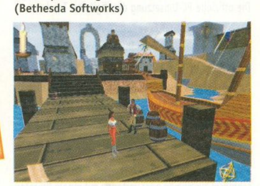


Bethesda Softworks

Die »Daggerfall«-Produzenten zeigten vier Titel: **An Elder Scrolls Legend: Battlespire** schickt Sie ins Trainingslager der kaiserlichen Leibwachen. Dort ist alles wie ausgestorben – in Rollenspielmanier müssen Sie nun herausbekommen, was mit den Elitetruppen passiert ist. **Redguard** spielt ebenfalls in Bethesdas Fantasy-Szenario. Im ersten Adventure aus dem Elder-Scrolls-Universum sind Sie als Söldner Cyrus auf der Suche nach Ihrer verschollenen Schwester. Atmosphärische Grafiken, Schwertkämpfe und vielschichtige Charaktere machen auf das endgültige Produkt neugierig.

Schon seit der ersten E3 anno 1995 sind die anderen zwei Programme mit dabei: Im Rennspiel **XCar: Experimental Racing** können Sie sich hinter das Steuer von 900 PS starken Prototypen klemmen, die Sie aufmotzen und individuell bemalen können. Eine Mischung aus Strategie und Weltraum-Action bietet **The 10th Planet.** Außerirdische Invasoren müssen aus dem Sonnensystem zurückgedrängt werden. Ganz nebenbei managen Sie die Geschicke Ihrer Raumstationen und versuchen, durch erfolgreiche Forschungen die Technologie der Aliens für Ihre Zwecke einzusetzen.


The 10th Planet: Privateer läßt grüßen – über dem Jupiter fliegen die Fetzen. (Bethesda Softworks)


Redguard: Cyrus trifft im Hafen auf eine unbekannte Schöne. (Bethesda Softworks)


◀Moni entschloß sich kurzerhand zu einer Allianz mit den Protos aus Starcraft (Blizzard).

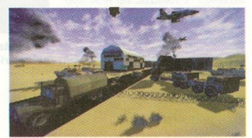
Blizzard

Ebenso wie Sierra und Impressions war Blizzard im Rahmen einer Sonderausstellung beim neuen Schirmherren CUC zu finden. Angesichts der Bildschirmkämpfe von **Starcraft** (Preview in PC Player 7/97) im All und auf den Planeten staunten nicht nur Strategiefreunde. Auch die Schicksal des Orks Thrall in **Warcraft Adventures: Lord of the Clans** (Preview im Heft 7/97) zogen mit ihrer stimmungsvollen Grafik eine Menge Neugierige in ihren Bann. Das Spiel läßt auf ein gelungenes Weihnachtspräsent für alle Abenteurer hoffen.

Blue Byte

Wie im letzten Heft berichtet, entsteht in der deutschen Softwareschmiede unter Volldampf die nächste Battle-Isle-Folge **Incubation.** Und weil man gerade so schön am Fortsetzen ist, bekommt auch die Tennisserie **Great Courts** einen dritten Teil. Für die Sportsimulation soll ein eigener Internet-Server eingerichtet werden.


Noch in einem frühen Stadium befindet sich Great Courts 3. (Blue Byte)


Spearhead: Die Libyer werfen ihr Sortiment von der Stalinorgel bis zur Mig in die Schlacht. (BMG Interactive)

BMG Interactive

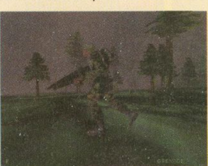
Der Abrams M1A2, Krone der Panzer-Schöpfung, rollt in **Spearhead** über Stock und Stein. Sie müssen darin, welch Überraschung, einen libyschen Agressor in seine Schranken verweisen. Dank eines Kampfcomputers können Sie sich in 50 Einzelmissionen und 20 Mehrspielerkarten auf die Kontrahenten konzentrieren. Rüttel- und Schüttelimpulse werden zum Beispiel an Microsofts Force-Feedback-Joystick übertragen und sorgen für Realismus. Zum Actionspiel **Spec Ops – U.S. Army Rangers** lesen Sie bitte den Extrakasten.

In **Tanktics** bauen Sie aus Modulen witzige Spielzeugpanzer zusammen, um damit die Flagge des Gegen-

SPEC OPS – U.S. ARMY RANGERS (BMG)

Hinter dem langen Titel verbirgt sich der neue Actiontitel von Zombie. Darin müssen Sie ein Grüppchen von Rangern durch zwölf Spezialmissionen, wie dem Aufspüren und Zerstören eines notgelandeten Spionageflugzeuges, führen. Dabei schalten Sie von Soldat zu Soldat um und sorgen für ein taktisch kluges Vorgehen, gegenseitige Deckung und das schnelle Kaltstellen von plötzlich auftauchenden Störenfrieden. Mit pseudorealistischer 3D-Rundumgrafik, ruckelfreiem Scrolling und realistisch animierten US-Rangern ähnelt die Grafik den sattsam bekannten Actionfilmen. Realismus bei Ausstattung und Missionsdesign kommen nicht von ungefähr, da die Zombie-Mitbegründer Joanna Alexander und Mark Long sich früher mit Virtual-Reality-Systemen für den militärischen Einsatz beschäftigt haben. 3Dfx-Karten werden unterstützt.

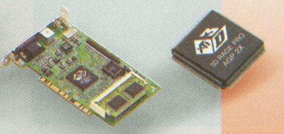

Vorsichtig schleicht sich ein Zug Rangers ins feindliche Camp.


Ausrüstung und Waffen der Soldaten orientieren sich an der Wirklichkeit.

Aktuell

Sensationell





Grafikkarten und Grafikchips von ATI machen Ihren PC schneller, als je zuvor!

Wenn die Zeit endlosen Wartens und ruckelnder Bilder vorbei sein soll, dann revolutionieren Sie doch Ihren PC mit ATI Grafiktechnologie!

Denn ATI-Grafikboards (3D Charger, 3D Xpression+, XPERT@Play) und Grafikchips (RAGE II+, RAGE PRO) geben Ihrem PC die Grafikpower, die Sie sich bisher immer gewünscht haben. Multimedia, Internet, Games, Action- und 3D-Anwendungen laufen jetzt superschnell und in höchster Bildqualität.

Weltweit ist ATI das einzige Unternehmen unter den Top 3 für Grafikchips **und** -boards. ATI bietet beste Technologie und höchste Leistung mit stabilen Treibern zu vernünftigen Preisen. Vergleichen Sie doch mal!

Übrigens: Fast jeder dritte 3D-fähige Grafikbeschleuniger kommt von ATI.*
Hoffentlich auch der in Ihrem PC.

* Quelle: Mercury Report Q1/97

ATI Technologies Inc. entwickelt und produziert Grafikchips und -boards für PC- und Mac-Plattformen im Consumer- und Corporate-Bereich. ATI unterstützt alle gängigen Betriebssysteme und Prozessortechnologien. Weltfirmen wie IBM, NEC, Gateway, Sony, Toshiba, Acer und Apple haben ATI-Technologien werkseitig eingebaut.

Zum Nachrüsten sind ATI-Karten im Fachhandel erhältlich. Wo, erfahren Sie bei unseren Distributoren:

- MACROTRON AG Tel.: 0 89 42 08-0
- CHS Electronics Tel.: 0 81 41 32 67 63
- P & T Tel.: 0 64 03 97 10
- FRANK & WALTER Tel.: 0 531 21 18 80
- ABC Computer Tel.: 0 40 73 48 82 00
- api Tel.: 0 241 9 17 04 00
- MC DOS Tel.: 0 22 33 96 70-0

Now You See It.™



Internet: www.atitech.com

ATI Technologies Inc., Toronto - Canadian graphics technology, a quality that leads the world

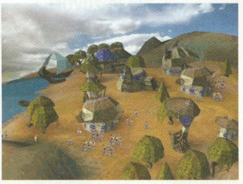
COMBERA



spielers zu erobern. Auf dem Weg dahin sind natürliche und gegnerische Hindernisse zu überwinden. Herumwuselnde Schafe dürfen angezündet und als Brandbomben mißbraucht werden, um die Geschütztürme des Gegners auszuschalten. Trotz makaber-witzigem Drumherum ist geschicktes Taktieren Trumpf. Tanktics stammt übrigens von DMA Design, den Machern des Geschicklichkeitsspiels Lemmings.



Tanktics: Der grüne Dino hilft mit dem Magneten beim Panzer-Zusammenbau, die hier gegnerische Geschütze angreifen. (BMG Interactive)



Einmal der liebe Gott sein: Populous 3 macht es wieder möglich. (Bullfrog)

The Tour ist der Nachfolger von »Quest for Fame«. Mit einer virtuellen Gitarre aus mitgeliefertem Pickup und einem Tennischläger geht es quer durch die Zeit – zur Musik von Jimi Hendrix oder The Who. Direkt aus der japanischen Konsolenwelt springt der **Monkey Hero** auf den PC-Bildschirm. Sie steuern die Trickfigur durch putzig gezeichnete 3D-Landschaften. Das Auto-Actionspektakel **Grand Theft Auto**, angekündigt schon im Frühjahr '96, ist immer noch nicht fertig.



Bullfrog

Knapp zehn Jahre nach dem Original-Populous bringt Bullfrog diesen Herbst mit **Populous: The Third Coming** ein völlig überarbeitetes Konzept der »göttlichen Simulation«. Das Spielprinzip wurde vor allem hinsichtlich der strategischen und taktischen Gesichtspunkte aufpoliert und benutzt eine 3D-Grafik, die leicht an »Magic Carpet« erinnert. Nicht ohne eine gewisse Ironie ist das erste Bullfrog-Spiel nach Peter Molyneux ein Nachfolger zum Programm, mit dem er einst die Spielefirma gegründet hatte. Wir dürfen gespannt sein, ob die Restmannschaft den hohen Standard der bisherigen Titel halten kann.

CDV

Nach dem grottigen »Wet« hat CDV schon die nächste Eigenentwicklung in der Mache. So verriet uns Chefentwickler Thomas Schäfer persönlich, was am Echtzeit-Strategiespiel **Adhara-3** außergewöhnlich sein wird. »Die 32-Bit-Routinen des Spiels wurden in Maschinensprache geschrieben. So können wir in hoher Auflösung (800 x 600 Punkte, Hi-Color) mehrere tausend Objekte ohne jegliches Ruckeln über den Bildschirm bewegen«, rühmt Schäfer. Obendrein komme das auch der Computerintelligenz zugute. Besonderen Wert wurde auf die Tag-Nacht-Wechsel gelegt: allerlei sanft ausleuchtende Lichtquellen, bewegte Suchscheinwerfer und Signalraketen durchpflügen die Nacht, in der sich die Einheiten anders als am Tage verhalten. Im Lauf des Spieles lassen sich neue Techniken entwickeln. Verbesserte Truppen kehren nach der Umrüstung automatisch zu ihren letzten Stellungen zurück. Komplexere Truppenbewegungen sind auf einer taktischen Karte zu planen. Im Mehrspielermodus darf ein Feldherr obendrein eigene Mannen unter den Befehl von Verbündeten stellen.



Adhara-3: Die hohe Auflösung und die ungewöhnlichen Rassen werden schon auf diesem frühen Bild deutlich. (CDV)



Criterion

So ganz kommt Criterion vom feuchten Element nicht los: Derzeit entsteht mit **AquaTak** eine Rennbootsimulation, in der auf verschiedenen Kursen die Wellen durchpflügt werden. Im Netzwerk und am Splitscreen starten die Rennen in fünf unterschiedlichen Booten. Um Geschwindigkeit geht es auch beim Motorradrennen **Red Line Racer**. Vier Maschinen dürfen Sie tunen, um sich mit bis zu acht anderen Bikern die Reifen heiß zu fahren. Nichts wie raus hier, könnte das Motto von **M.I.A.** lauten. Als eine gefangengehaltene Spezialeinheit proben Sie den Ausbruch und beseitigen auf der Flucht alles, was Ihnen im Wege steht.

Crusader Studios

Greyhounds of the Sea ist eine Mischung aus Wirtschaftssimulation und Strategiespiel: Als König von England oder Kaiser von Deutschland planen Sie von 1898 an den Ausbau der Kriegsflotte und bringen diese dann im Ersten Weltkrieg zum Einsatz, um den Zweiten Weltkrieg zu verhindern. **BioTeam 1** erinnert an den Film »Die phantastische Reise«: An Bord der Spezialsonde »Magellan« treiben Sie durch einen menschlichen Körper und müssen rund 60 Krankheiten ausrotten.

Cryo

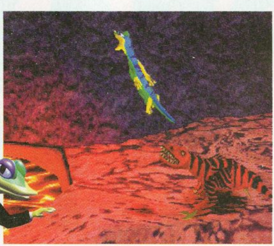
Die Titel **Ubik**, **Riverworld**, **The Third Millennium** und **Dreams** wurden bereits auf der letzten ECTS vorgestellt und sollen nun diesen Herbst erscheinen. In **Pax Corpus** muß eine Einzelkämpferin ihre Heimat vor einer biomechanischen Bedrohung bewahren. Das Actionspiel orientiert sich an »Tomb Raider« und führt durch gegner- und rätselgefüllte 40 Level. Neben einer Windows-95-Fassung ist auch eine Version für Hardwarebeschleuniger (PowerVR, 3Dfx) geplant. Ein direkter Konkurrent zur Bullfrogs Göttersimulationen ist **Intervention**. Sie hegen und pflegen darin eine »selbstgemachte« Welt samt Bewohnern und versuchen, sich deren treue Gefolgschaft zu sichern.



Intervention: Die Göttersimulation protzt mit solch himmlischer Grafik. (Cryo)



◀ Pandemonium 2: Der Chefdrache setzt der graziösen Nikki hier ziemlich zu. (Crystal Dynamics)



GEX: Jeder Level parodiert eine berümte TV- oder Kino-Produktion – hier Jurassic Park. (Crystal Dynamics)

Das dreidimensionale Hüpfspiel **GEX: Enter the Gecko** sieht aus, als sei es von Nintendo höchstpersönlich für ihre 64-Bit-Konsole entwickelt worden. Es benötigt allerdings auch einen Pentium mit 3Dfx-Karte. Technisch hat GEX hat nichts mehr mit seinem 2D-Vorgänger gemein – er bewegt sich völlig frei durch die Räume. Wie im ersten Teil treffen Sie überall auf humorvolle Anspielungen: Das Reptil tritt nicht nur in seiner Schuppenhaut vor die Kamera, sondern auch als James Bond oder im Weltraum-Level mit weißer Star-Wars-Sturmtruppenpanzerung. Jeder Level stellt eine Parodie auf einen Kinofilm oder eine TV-Serie dar.

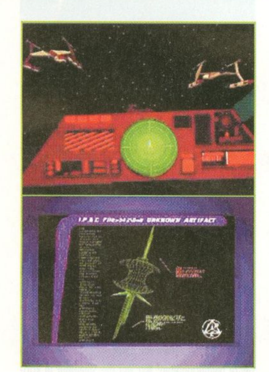
Pandemonium 2: Fargus und Handpuppe Sid haben jetzt wesentlich komplexere 3D-Landschaften zu überwinden. (Crystal Dynamics)

Crystal Dynamics

Aufgrund des großen Erfolges von »Pandemonium!« schraubt Crystal Dynamics bereits an einem Nachfolger namens **Pandemonium 2**. Kaum zu glauben: Der zweite Teil sieht noch eine Klasse besser aus und bietet wesentlich komplexere und vielfältigere 3D-Landschaften. Dazu gibt es versteckte Bonusbereiche und einen fetzigen Dschungel-Soundtrack.

Cyberdreams

Unter dem Arbeitstitel **Ares Rising** entsteht derzeit das neue Werk des ehemaligen »Privateer«-Teams. In dem Gemisch aus Weltraumkämpfen, strategischer Planung und der Suche nach notwendigen Ressourcen gilt es zugleich, das Geheimnis eines mysteriösen außerirdischen Gerätes aufzuklären. Action und Strategie: In **Toxic Squad** kommandieren Sie eine Gruppe von acht



Ares Rising verbindet Weltraumaction mit strategischen Elementen. (Cyberdreams)

Alien-Söldnern. Die Crew soll eine böse Riesenmaschine ausschalten, welche die gesamte Galaxis zu zerstören droht. Das bereits von der letzten ECTS bekannte **Wes Craven's principle of Fear** läßt immer noch auf sich warten.

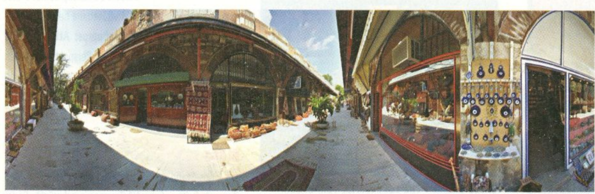
Discovery Channel Multimedia

Byzantine – The Betrayal ist Discoverys bisher aufwendigster Titel und Begründer der neuen »Planet Explorer«-Serie. Auf sieben prall gefüllten CDs müssen Sie in Istanbul Ihren spurlos verschwundenen Freund Emre suchen. Er hatte Sie um Hilfe gebeten, weil er einem internationalen Schmugglerring auf die Schliche gekommen war. Obendrein sucht Sie die örtliche Polizei als Mordverdächtigen. Alle Szenen für das Abenteuer wurden vor Ort in der Türkei gedreht, mehr als 40 Personen kreuzen Ihren Weg.

Das Echtzeit-Strategiespiel **Evolution** hat einen ungewöhnlichen Ansatz: Als amphibische Spezies krabbeln Sie in grauer Vorzeit an Land, um dort in wenigen Millionen Jahren die Vorherrschaft über rivalisierende Rassen zu erlangen. 150 heute ausgestorbene und noch lebende Kreaturen warten darauf, von bis zu sechs Spielern gelenkt und entwickelt zu werden, während die Kontinente auseinanderdriften.

Disney Interactive

Neben dem schon in PC Player 7/97 vorgestellten Action-Spiel **Hercules** zum just angelaufenen Kinofilm frischt Disney noch einen Zeichentrickstreifen auf: **The Fate of Agrabah** spielt im »Aladdin«-Umfeld. Auf einem fliegenden Teppich müssen Sie Agrabah aus den Klauen



Byzantine – The Betrayal: Über 120 in Istanbul fotographierte Umgebungen sorgen für ein orientalisches Ambiente. (Discovery Channel Multimedia)



des bösen Jaffar retten. Disney betreut außerdem ABC Interactive, das zusammen mit dem gleichnamigen TV-Sender Sportspiele entwickelt. **ABC Sports Indy Racing: Road to the Indianapolis 500** ist mit **ABC Sports College Football: Heroes of the Gridiron** ein heißer Anwärter für den längsten Namen der Messe. Während sich beim einen alles um das bekannte Autorennen dreht, geben sich beim anderen 1700 Uni-Footballer die Ehre, deren Geschicke Sie wagemutig in die Hand nehmen. Ähnlich nischig: **ABC's Monday Night Football '98**, das wie die beiden Kollegen Kommentare und Einspielungen aus dem ABC-Fundus enthält.

ION STORM (EIDOS)

Besondere Aufmerksamkeit erregte das neueste Werk von »Doom«- und »Quake«-Designer John Romero, der nach seinem vieldiskutierten Weggang von id-Software eine eigene Firma namens Ion Storm gegründet hat. Daikatana heißt das erste Spiel. Der Action-Titel soll im Gegensatz zu Quake mehr Rollenspielcharakter haben. Ähnlich wie in »Chronotrigger« reist der Held Hiro Miyamoto darin durch verschiedene Zeitzonen. Grund: Der Bösewicht Benedict hat sich der legendären Waffe Daikatana bemächtigt, mit der er durch die Zeit reisen kann. Prompt bringt er das Zeitgefüge durcheinander. Mit zwei Freunden machen Sie sich auf den Weg in vier Spielabschnitte, entsprechend einer Epoche der Erdgeschichte. 30 verschiedene Waffen lassen Ihre Feinde zittern. Stößt dem Helden etwas zu, kann mit einem der anderen beiden Charaktere weitergeforscht werden, die unterschiedliche Eigenschaften und Blickwinkel besitzen.

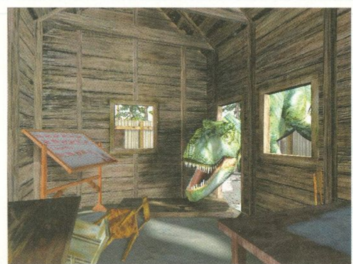
Zwei weitere Titel stehen auf dem Programm: Anachronox, ein Rollenspiel im Stil japanischer Konsolentitel wie der »Final Fantasy«-Serie. Es nutzt ebenfalls die Quake-Engine, aus der nach Romeros Meinung noch viel mehr herauszuholen ist. Todd Porter, ehemaliger 7th-Level-Mann, arbeitet am Strategietitel Doppelganger. Sie schlüpfen dabei in die Rolle eines schleimigen Weichtieres, die Grafik basiert auf Voxeltechnolgie. Alle Programme werden erst 1998 erscheinen.



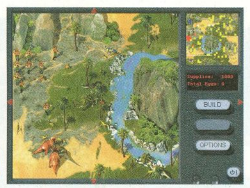
In Daikatana sind manchmal die Witterungsverhältnisse ungünstig. (Eidos)

DreamWorks Interactive

Der Stand von DreamWorks gab sich ganz im Zeichen des Dinosaurierstreifens »Jurassic Park: The Lost World«. Die Monitore und Computer versteckten sich in baumhausartigen Strukturen, die von riesigen Halmen und Farnen überwuchert wurden. Steven Spielberg selbst nennt **Trespasser** den inoffiziellen »digitalen Nachfolger« von The Lost World. Im 3D-Abenteuer muß sich Anne, eine Schiffbrüchige, auf der bekannten geheimnisvollen Insel der Saurierattacken erwehren und zahlreiche Puzzles lösen. Die Grafik des Spiels sieht schon jetzt mehr als beeindruckend aus. **Chaos Island: The Lost World** ist ein Echtzeit-Strategiespiel, das schon Kinder ins Genre einführen soll. Allerlei Dinoeier müssen ausgebrütet und die geschlüpften Tierchen anschließend zu ausgewachsenen Kämpfern herangezüchtet werden.



Trespasser: Den dritten Teil der Jurassic-Park-Serie gibt es nur auf dem PC zu sehen. (DreamWorks Interactive)

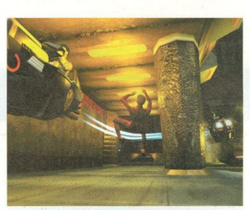


Chaos Island – The Lost World: Vom Ei zum Saurier – managen Sie den Nachwuchs der Urzeit-Insel. (DreamWorks Interactive)

Überarbeitet und unterbezahlt? Das nicht nur Redakteurinnen und Redakteuren vertraute Phänomen verkörpert kein Comicheld so gut wie von Dilbert. **Dilbert's Desktop Games** bietet zehn witzige Spiele und Aktivitäten um den heldenhaften Arbeitnehmer. In **Goosebumps: Attack of the Mutant** befreien Sie aus der Ich-Perspektive um sich schießend die Welt vom fiesen Maskierten Mutanten und seinem Gefolge. Die zugrundeliegende TV-Serie ist in den USA bereits ein Hit.

Eidos

Der Eidos-Stand war ganz im Zeichen von Lara Croft und ihrem Auftritt auf der U2-Tournee geschmückt. Sogar Lara »persönlich« gab sich am Stand die Ehre, kann das



In den Straßen des futuristischen Omikron lebt es sich gefährlich. (Eidos)

Spiel aber auch nicht schneller zu Ende programmieren. Immerhin soll **Tomb Raider 2** noch dieses Jahr erscheinen. **Deathtrap Dungeon**, **Fighting Force**, **Flying Nightmares 2**, **Steel Legions** und die Flugsimulation **Joint Strike Fighter** erwähnten wir in unserem Eidos-Special im letzten Heft. Sie sollen ebenfalls noch dieses Jahr erscheinen.

Der Anfang einer neuen Serie von Action-Adventures bildet **Riana Rouge**. Die Hauptrolle spielt Gillian Bonner, ein ehemaliges Playboy-Sternchen. Mit spezieller Videotechnik und einem neuen Interface, »Emotivator« genannt, will das Team von Black Dragon ab Herbst das Genre revolutionieren: Nur wer die Spielfigur in kritischen Situationen mit den angemessenen »Emotionen« reagieren läßt, kommt weiter. Im 3D-Actionspiel **Lunatik** verteidigen Sie in Ihrem Gleiter eine kleine Kolonie die Menschheit gegen feindliche Großkonzerne. Für 1998 angekündigt wurden die Hubschrauber-Action **Team Apache** und **Forsaken**, ein Rollenspiel mit klassischer isometrischer Grafik. Als magiebegabter Außen-

Für Sie geht er bis ans Ende der Welt ...





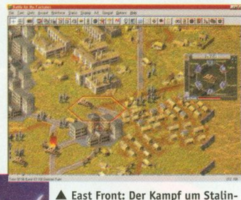
seiter müssen Sie sich durch ein Phantasiereich kämpfen. Weitgehende Aktionsfreiheit der Spielfigur bietet **Omikron**: In der gleichnamigen Stadt muß der Held des Action-Adventures Faustkämpfe und Schießereien überstehen. Zudem soll so gut wie jede Örtlichkeit zugänglich und Interaktion mit Menschen und Objekten jederzeit möglich sein. Auch die Arbeiten am bereits zur Herbst-ECTS vorgestellten Strategiespiel **Plague** von Ian Livingstone gehen weiter. Neueste Infos zu John »id« Romeros neuer Firma Ion Storm, deren Titel bei Eidos erscheinen, lesen Sie im separaten Kasten der Vorseite.

Electronic Arts & EA Sports

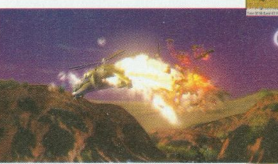
Auf dem riesigen EA-Stand gab es zahlreiche Neuheiten zu entdecken. **Sid Meier's Gettysburg!**, dem ersten Spiel von Sid Meiers neuer Firma, das bei Electronic Arts erscheint, widmen wir einen eigenen Kasten. Aktuelles zum fünften Teil der »Wing Commander«-Serie finden Sie im Messebericht unter O wie Origin.

Bei **Galapagos**, einer Mixtur aus Puzzle und Adventure, müssen Sie einen synthetischen Organismus namens Mendel aus der Welt Galapagos retten. Die lernfähige Spielfigur wird dazu durch acht echtzeitberechnete Cyberwelten gelenkt. Die »Strike«-Serie soll nun auch am PC weitergeführt werden. Während »Sovjet Strike« der PlayStation vorbehalten war, soll der Nachfolger **Nuclear Strike** zeitgleich für den PC erscheinen. Sie müssen im Action-Strategiemix einen Wahnsinnigen stoppen, der die Welt mit Nuklearwaffen erpreßt. Dafür stehen zehn Fahrzeuge wie ein Panzer oder eine Harrier zur Verfügung.

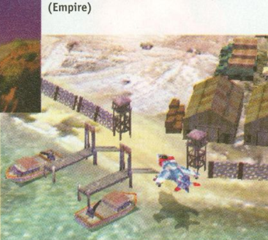
Jane's Combat Simulations tüfteln, beraten durch einen ehemaligen F-15-Piloten und andere Air-Force-Angehörige, an **F-15**. Dabei wird äußerst auf Authentizität und Detailreichtum geachtet: Das Team machte sich einige Zeit auf einer Flugbasis mit allem genauestens vertraut. Wie ein echter Kampfpilot müssen Sie sich um alles kümmern, von der richtigen Bewaffnung bis zum Systemcheck vor dem Start. Ihr Einsatzgebiet umfaßt circa 2,5 Millionen Quadratmeilen (der gesamte mittlere Osten). Neben den vorgegebenen Missionen dürfen Sie auch eigene generieren. Die Triebwerke sollen im Winter warmlaufen. Auch vom Hubschrauberkollegen gab es Neues. Designer Andy Hollis ließ sich nicht lumpen: **Longbow 2** bietet zusätzlich einen Mehrspielermodus, in dem Sie im Team, kooperativ oder gegeneinander antreten. Mit stark aufpolierter Grafik können Sie außer dem Apache noch andere Helikoptermodelle fliegen. 3Dfx-Karten werden unterstützt. Für Sportler-



▲ East Front: Der Kampf um Stalingrads Fabriken ist in vollem Gange. (Empire)



Longbow 2: Natürlich sind die gegnerischen Hinds wieder bevorzugte Abschußziele. (Electronic Arts)



Nuclear Strike: Diesmal kommt auch der Harrier-Senkrechtstarter zum Einsatz. (Electronic Arts)

◀ Diesem putzigen Kerlchen helfen Sie bei Galapagos. (Electronic Arts)

SID MEIER'S GETTYSBURG! (ELECTRONIC ARTS)

Hinter verschlossenen Türen durften wir einer Präsentation von **Sid Meier's Gettysburg!** beiwohnen, dem ersten Spiel von »Firaxis Games«. Die Firma wurde vor einem Jahr von Sid Meier, Brian Reynolds und Jeff Briggs gegründet. Stardesigner Sid »Civilization« Meier ließ es sich nicht nehmen, sein jüngstes Werk persönlich vorzustellen: »Ich habe als kleiner Junge stundenlang im »American Heritage Golden Book of The Civil War« geschmökert. Unsere Zielgruppe sind nicht nur Genreliebhaber, sondern all jene, die an Spielen mit geschichtlichen Themen Spaß haben. Wir möchten, daß der Spieler nicht nur kühl strategisch seine Entscheidungen trifft, sondern daß er das Kampfgeschehen des Bürgerkriegs richtig mitfühlt. Ein Klick auf einen Gefechtsabschnitt des Echtzeitszenarios genügt, und Sie hören und sehen genau, was in der unmittelbaren Umgebung los ist. Durch die drehbare 3D-Ansicht des Schlachtfeldes ist man schnell auf dem laufenden, nicht nur was Kampfmoral und Stärke der Truppe angeht. Es gibt vier Schwierigkeitsgrade, auch die Gegner-KI ist einstellbar.« Im Spätherbst sollen sich Möchtegerne-Generäle in historische und zufallsgenerierte Scharmützel stürzen können. »Was wäre wenn?«-Schlachten, ein Gefechtsgenerator sowie ein Mehrspielermodus sollen den Spielspaß zusätzlich erhöhen. Anschließend wird sich das Team nach Worten von Sid Meier dem Strategiespiel **Alpha Centauri** widmen, das sich mit dem Aufbau von Kolonien befaßt.



Sid Meier beschreibt die Vorzüge seines Spiels mit Händen und Füßen ...

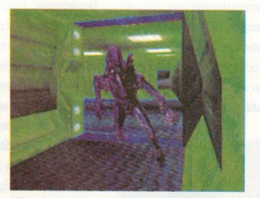
naturen bringt EA Sports unter anderem **Triple Play 98**, ein 3D-Baseballspiel mit Polygonspielern. Footballfans dürfen ihre Kondition bei **NCAA Football 98** in 122 gerenderten Stadien unter Beweis stellen. Das Spiel soll im Herbst erscheinen und enthält alle 112 Teams der verschiedenen US-College-Divisionen. Die Rennsimulation **Andretti Racing**, die bisher Konsolenbesitzern vorbehalten blieb, soll nun auch den PC-Benutzern die italo-amerikanische Rennfahrerfamilie und ihr Umfeld näherbringen. Als erstes Spiel bietet es sowohl Stock-Car- als auch Indy-Car-Wettbewerbe.

Empire

Das veredelte **Flying Corps Gold** bietet neben 3D-Kartenunterstützung einen Missions-, Kampagnen und Charakter-Editor sowie mit der Fokker D-VII ein weiteres Flugzeug. Auch bei **The Golf Pro** kam jemand auf die Idee, die Schwungbewegung mittels Mausbewegung zu simulieren. Golfstunden von Gary Player sollen helfen, die ärgsten Fehler zu vermeiden. Ein weiterer »Battle Chess«-Vertreter, zu dem es noch keinen anderen Titel als **Chess** gibt, soll den ansonsten so ernsten Denksport wieder etwas aufpeppen. Auf die Piloten der **F/A-18 Hornet 3.0** warten knapp 30 Missionen über dem Mittleren Osten, die schnelle, hochauflösende Grafiken in einer Auflösung von 1024 mal 768 Bildpunkten bieten will. Zur Zeit des Korea-Konflikts finden die Luftkämpfe von **Mig Alley** statt. Von der Mig 15 bis zur F-86 Sabre können Sie sich in diversen Maschinen in eine Luftschlacht stürzen, bei der bis zu 50 Flugzeuge am Himmel sein sollen. Optional dürfen Sie Ihre Maschine auch mittels Paintshop nach eigenem Gusto gestalten.
TalonSoft, allen Hardcore-Strategen durch die »Battleground«-Serie oder »Age of Sails« ein Begriff, melkt kräftig die bekannte Spiel-Engine. Die Fortsetzungen schwingen sich dabei schon in »Police Academy«-Höhen: **Battleground 5: Antietam** nimmt Sie mit in den amerikanischen Bürgerkrieg, **Battleground 6: Napoleon in Russia** läßt den Rußlandfeldzug und den Kampf um Moskau wieder aufleben. **Battleground 7: Bull Run** enthält gleich zwei US-Bürgerkriegsschlachten, die sich beide in der Nähe des Dorfs Manassas ereignet haben. **Battleground 8: Prelude to Waterloo** schließlich handelt von den Gefechten bei Ligny und Quatre Bras. Das erwähnte Age of Sails findet gleich zwei Fortsetzungen: **Age of Ironclads** mit Seegefechten des amerikanischen Bürgerkrieges sowie **Age of Oars**, das Ihnen das Kommando über Schiffe aus der Spanne zwischen 3000 vor und 1200 nach Christus gibt. In **NAM – Tour of Duty** unternehmen Sie taktische Gefechte in Süd-Vietnam, **Operational Art of War** entführt Sie in den europäischen Luftraum des Zweiten Weltkrieges. Mit **East Front** geht es entweder mit der Wehrmacht an die Ostfront, alternativ verteidigen Sie auf russischer Seite Stalingrad oder Kursk.

Fox Interactive

Erstaunlich, aber wahr: Schon zwei Jahre nach der ersten Ankündigung gab es eine spielbare PC-Fassung von **Aliens vs. Predator** am Fox-Stand. Ob der 3D-Shooter auch dauerhaft motivieren kann, bleibt abzuwarten.
Wiedergesehen, neu gesehen: Die dritte E3 in Folge erlebten **The Simpsons: Virtual Springfield** und mittlerweile gleich zwei Programme zur TV-Serie »Akte X«. **The X-Files: Unrestricted Access** ist eine Mischung aus Adventure und Nachschlagewerk: Mulder und Scully sind verschwunden, und Sie müssen nun mit Hilfe des FBI-Computers recherchieren, was passiert ist. Zu **The X-Files Game** gab es außer einer Ankündigung noch nichts Verwertbares. Der hauseigene Trickfilm **Anastasia** wird ebenso wie der vierte Teil der Alien-



Alien vs. Predator: Hoppla, wen haben wir denn da? Da sollten wir besser die Beine in die Hand nehmen. (Fox Interactive)



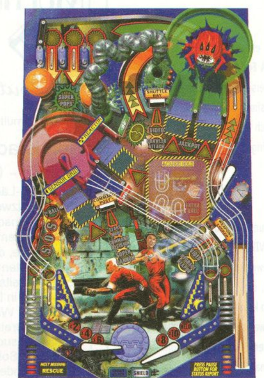
Saga, **Alien Resurrection**, mit einem PC-Spiel bedacht. Noch immer nicht fertig ist **The Tick**, die Cartoon-Action zur US-Comic-Serie. Stammleser haben schon im letzten Heft einen ersten Blick auf das putzige Action-Adventure **Croc: Legend of the Gobbos** im »Super Mario 64«-Look werfen können.

Gametek

Aus isometrischer Sicht spielen Sie **Guardians of Justice.** Bei diesem Genremix beschützt eine Gruppe von Aufpassern eine Stadt vor Verbrechern. Sie übernehmen wechselweise die Kontrolle der verschiedenen talentierten Gesetzeshüter und haben sich dabei an den alltäglichen Rhythmus der Städter anzupassen. **The Reap** hat mit dem eben beschriebenen nur den halbschrägen Blickwinkel gemein, das Genre jedoch ist eindeutig: Hier ist in vier Leveln Ballern angesagt. Damit die Actionfans nicht allzu leicht gewinnen, wollen die Macher den Widersachern ein reichlich hohes Maß an künstlicher Intelligenz spendieren.

Gremlin

Gremlin knows Sports: Die »Actua Sports«-Serie wird kräftig ausgebaut. Die drei Titel **Actua Golf 2**, **Actua Tennis** und **Actua Ice Hockey** sollen den etablierten Kollegen von Access und Electronic Arts das Wasser abgraben. In einem **Buggy** sausen Sie über 16 verschiedene Strecken und rangeln im Splitscreen-Modus gegen Ihre Mitfahrer um diverse Meisterschaften. Seit einem Jahr mit dabei: **Hardwar.** In einer Mischung aus »Elite« und »The Darkening« düsen Sie über einen Planeten und hoffen, ihn eines Tages mit einem aufgebohrten Raumschiff und einem dicken Konto zu verlassen. Zahlreiche Gegenspieler wollen das natürlich verhindern.



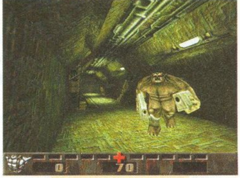
Balls of Steel: Der Kampf gegen die Aliens sollte eigentlich sofort Mortal Moni auf den Plan rufen. (GT Interactive)

Grolier Interactive

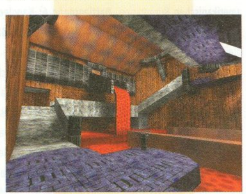
Virus von »Elite«-Schöpfer David Braben sorgte bereits auf dem RISC-Computer Archimedes, der sich nie richtig durchsetzen konnte, für Aufsehen. Bei Grolier erscheint nun eine PC-Umsetzung des Action-Flugspiels. Außerdem ist ein Spiel zur **Pern**-Fantasywelt der Autorin Anne McCaffrey in Arbeit. Das missionsbasierte Weltraumspektakel »UPN« heißt jetzt **Xenocracy.** Das Action-Adventure **Perfect Assassin**, das schon eineinhalb Jahre lang angekündigt wird, behält seinen Namen. Mehr über diese Titel finden Sie in der letzten Ausgabe beziehungsweise in einem Vor-Ort-Bericht im nächsten Heft.

GT Interactive

Die heftigen Zukaufaktionen und Vertriebskooperationen der vergangenen Monate tragen bei GT Interactive so langsam mancherlei Früchte. **Oddworld: Abe's Oddysee** war uns einen eigenen Kasten wert. **Total Annihilation**, entwickelt von Cavedog, ist ein Echtzeit-Strategiespiel mit etlichen neuen Ideen, das wir Ihnen im nächsten Heft ausführlich vorstellen werden. Im Action-Spiel **Mageslayer** blicken Sie, ähnlich wie bei Ikarions »Project Paradise«, senkrecht von oben auf das Geschehen. Fünf Artefakte gilt es zu finden, bevor Ihre Gegenspieler Ihnen zuvorkommen. Ein Mix aus Action und Rollenspiel zum erfolgreichen US-Comic ist **Youngblood.** Im Auftrag der gleichnamigen Organisation stoppen Sie die Bösewichte, die mit dem »Apocalypse Genome 3« unbesiegbare Supersoldaten generieren wollen. Nur noch der Drachma-Kodex fehlt, den Sie natürlich tunlichst zuerst finden sollten.



Wer sieht schöner aus? 3D-Shooter Unreal, oder vielleicht ...



... der hauseigene Konkurrent Prey? (beide GT Interactive)

In die Luft geht es gleich dreifach: In **BugRiders** liefern sich die Bewohner eines fernen Landes seltsame Rennen auf den Rücken von riesigen Käfern. Neue Namen, neues Glück? Auf der letzten E3 sahen wir »Viper« und »Harrier 2020«, die jetzt neue Titel tragen: Der **Stealth Reaper 2020** ist eine Kombination aus Tarnkappenbomber, Kampfjet und Hubschrauber, mit dem Sie in zahlreichen futuristischen Missionen das Schicksal der Erde entscheiden müssen. Kampfhelikopter **AHx-1** verfügt über die Feuerkraft und Geschwindigkeit eines modernen Düsenjägers.

Auch Flipperfreunde werden bedacht: Aliens, Mutanten und sogar der Duke persönlich geben sich auf den fünf Tischen von **Balls of Steel** die Ehre. Wunderschöne Grafiken und realistische Kugelläufe, gepaart mit Spezialeffekten, die Sie auf Spielhallenflippern noch nie gesehen haben, lassen jedem Pinball Wizard das Wasser im Munde zusammenlaufen.

Hoffentlich sind die schönen Lichteffekte bei The Reap nicht nur Schein. (Gametek)

◀Hardwar: Tag- und Nachtwechsel beeinflussen den Solarantrieb Ihres Schiffes. (Gremlin)

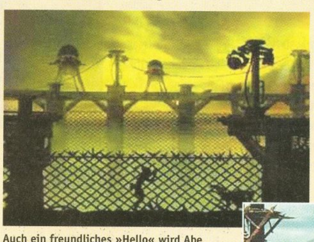


Das von der letzten Winter-ECTS bekannte **NHL Open Ice** läßt weiter auf sich warten. Noch mehr Verzögerungen: Schon auf der letzten E3 gab es **Rebel Moon Rising** zu sehen, das nur auf MMX-Rechnern läuft. Die Exklusivität hat Methode. Vorgänger »Rebel Moon« benötigte den kurzlebigen 3D-Blaster. Im Auftrag der Mond-Allianz kämpfen Sie mit gezückter Waffe aus der Ich-Perspektive gegen die Soldaten der Vereinten Nationen. Schon mehrfach berichteten wir über den 3D-Shooter **Unreal** mit dem separat erhältlichen **Unreal Level Editor**, zuletzt in den Ausgaben 5 und 8 dieses Jahres. Die erste spielbare Version machte einen recht guten Eindruck. Konkurrenz aus eigenem Haus kommt von 3D Realms, die für GT seit einem Jahr an **Prey** programmieren. Das Ballerspiel erinnert an das indizierte »Quake«, verfügt aber über eine völlig neue Grafik-Engine, die bessere Lichteffekte enthalten und obendrein wesentlich schneller sein soll.

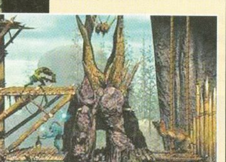
Die ultrabrutale 3D-Klopperei **War Gods** (erste Infos in PC Player 2/97) enthält herzige Special Moves, mit denen dreist geworben wird. Ob das Herausreißen der Eingeweide des besiegten Gegners die Bundesprüfstelle erfreuen wird, können Sie sich selbst ausmalen. **Mace: The Dark Age** ist noch ein 3D-Prügelspiel aus dem Hause Midway, während es sich bei **San Francisco Rush** um ein witziges Autorennen durch die Stadt an der Bucht

ODDWORLD: ABE'S ODDYSEE (GT INTERACTIVE)

Zu den Messehöhepunkten gehörte ohne Frage Oddworld: Abe's Oddysee. Das erste von fünf Spielen des innovativen Softwarestudios Oddworld Inhabitants kennen aufmerksame PC-Player-Leser schon aus unserer Ausgabe 2/97. Im Action-Adventure übernehmen Sie die Rolle von Abe, einem kleinen Mudokaner, dessen Rasse der Tod in der Fleischfabrik droht. Abe flieht also aus der Fabrik, um Rat bei den weisen Schamanen in den Urwäldern des Planeten Mudok einzuholen und seine Stammesgenossen zu befreien. Brillante Grafik und atmosphärische Geräusche sind nicht alles – Sie können sogar mit anderen Charakteren sprechen. So begrüßen Sie einen Ihrer Kollegen mit »Hello«, kommandieren Ihr Reittier mit »Stay here« oder »Follow me« und können mit einem magischen Gesang Feinde überwältigen. Die PC-Version soll noch vor Ende des Jahres erscheinen.



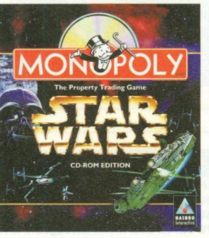
Auch ein freundliches »Hello« wird Abe nicht vor dem nahenden Tod in der Fleischfabrik retten.



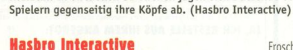
Abe übernimmt den feindlichen Slig oben im Bild mit einem uralten Zaubergesang.



handelt. Die Strecken wurden auf ein exaktes 3D-Modell von San Fransisco gelegt, versteckte Abkürzungen führen an bekannten Sehenswürdigkeiten vorbei.
Noch weit von der Fertigstellung entfernt sind ein Spiel zur Enterprise-Serie **Star Trek: Deep Space Nine** sowie das düsteres Vampir-Abenteuer **Vampire: The Masquerade**, bei dem Sie den Untoten Kyle verkörpern, dem der Mord an einem anderen Blutsauger in die Schuhe geschoben wurde. Nichts als geheimnisvolle Anspielungen gab es zu **Spy vs. Spy**. Ein Spiel zum MAD-Comic wurde seit den frühen 8-Bit-Tagen nicht mehr auf einem Computer gesichtet.



Monopoly Star Wars Edition: Mögen die Würfel mit Euch sein! (Hasbro Interactive)



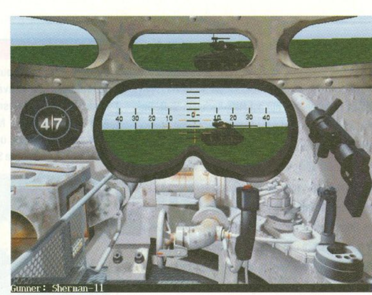
H.E.D.Z.: In virtuellen 3D-Arenen jagen sich Dutzende von Spielern gegenseitig ihre Köpfe ab. (Hasbro Interactive)

Hasbro Interactive

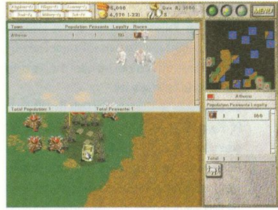
Nach einem Schwung von Brettspielumsetzungen bringt Hasbro zum 20. »Star Wars«-Jubiläum im Herbst eine **Monopoly Star Wars Edition** heraus. Hier stehen keine Häuser und Hotels zum Verkauf, sondern galaktische Liegenschaften. Edle Grafiken und unzählige Animationen begleiten Lord Vaders Kampf mit Hypotheken und geldgierigen Rebellen. Das Ganze wird mit echten Star-Wars-Klängen untermalt, C3PO führt als Moderator durchs Spiel. Hasbro plant eine streng limitierte Auflage dieser Edition, die zusätzlich drei Goldmünzen à 3000 Credits, ein Echtheitszertifikat sowie eine Anakin-Skywalker-Zinnfigur enthalten wird.



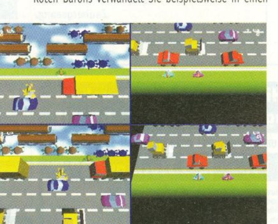
Mit Absicht spricht man **H.E.D.Z.** wie »Heads« (Köpfe) aus: In der Mehrspieleraction in surrealistischer 3D-Landschaft (3Dfx-Karten werden unterstützt) jagen sich bis zu 255 Kombatanten gegenseitig ihre Köpfe ab. Jeder Spieler steuert eine Comicfigur, die wie in CompuServes »Worlds Away« einen übergroßen Schädel zur Schau trägt, der die Figur mit den schönsten Sonderfähigkeiten versorgt. Das Haupt des Roten Barons verwandelt Sie beispielsweise in einen roten Doppeldecker. Köpfe lassen sich finden, fangen, stehlen, tauschen oder schlichtweg im Kampf erobern. Hasbro plant eine Internet-Site mit neuen Charakteren und interessanten Spielwelten.



iPanzer 44: Dem Realismus will diese Panzersimulation frönen. (Interactive Magic)



Ambition: Der frühe Eindruck läßt Ähnlichkeiten zu Warcraft 2 erkennen. (Interactive Magic)



Frogger: In der 3D-Version von heute herrscht noch mehr Verkehr als in den 80er Jahren. (Hasbro Interactive)

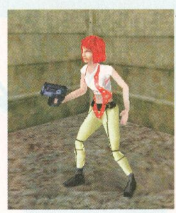
Das Hüpfspiel **Frogger** war Anfang der 80er Jahre in vielen Spielhallen und ebenso zahlreich auf Heimcomputern zu Gast. Nach über einem Jahrzehnt Ruhepause kehrt der Frosch zurück: Er springt dreidimensional mit einem Mehrspielermodus durch 50 abgefahrene Level. Für Nostalgiker lagert das Original-Arcade-Spiel als Bonus auf der CD. Auch hier werden 3Dfx-Karten bedacht.
In **Beast Wars** verwandeln sich Tiere mittels Cyber-Chip in kampfstarrende Maschinen. Der actionbetonte Fight zwischen Predators und Maximals findet im US-Vormittagsprogramm und jetzt auch auf dem PC mit zehn Figuren in 36 Missionen statt.

Interactive Magic

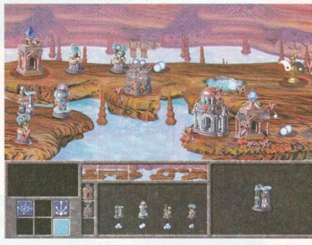
Schauplatz von **iPanzer 44** ist das Jahr 1944: Nehmen Sie im Panther, dem T-34/85 oder dem M4A3-76HV an der Abwehrschlacht der Deutschen in den Ardennen und den erbitterten deutsch-russischen Kämpfen an der Ostfront teil. Vor dem Jahreswechsel werden die Panzerketten allerdings noch nicht rasseln. Die zweite Generation ihres SF-Strategiespiels **Fallen Haven** soll noch im Winter erscheinen. Vier verschiedene Rassen bewegen mehr als 50 Einheiten zu Lande, zu Wasser und in der Luft. Das SF-Online-Spiel **Planetary Raiders** (www.imagiconline.com) vereint Hunderte von Raumschiffheroen im Internet-Universum. Vor intergalaktischem Handel und heißen Gefechten darf jeder Onliner seinen Allflitzer individuell einrichten.
Das Echtzeit-Strategiespiel: **Ambition** wurde beinahe heimlich entwickelt und hinter verschlossenen Türen gezeigt. Optisch erinnert es etwas an »Warcraft 2« was sicher auch an der Fantasy-Thematik liegt, spielerisch macht es Anleihen bei den Siedlern. Der Veröffentlichungstermin steht noch in den Sternen. Bei den **Great Battles of Hannibal** kommen Hardcore-Strategen auf ihre Kosten. Wann der Marsch von Karthago nach Rom beginnt, ist noch ungewiss.


F-16
F-16®
FIGHTING FALCON
Ohne Mut,
Kein Ruhm
Kein Pilot will jemals aussteigen!
PC CD ROM
Digital Integration
©1997 Digital Integration Ltd. Watchmoor Trade Centre, Watchmoor Road, Camberley, Surrey, GU15 3AJ. England
Tel: (+0044)1276 684959 Website: http://www.digint.co.uk
'F-16 Fighting Falcon' is a registered trademark of Digital Integration Limited.





◀ Die rothaarige Hauptfigur von The Fifth Element hat ihrem Filmpendant zumindest eine dicke Knarre voraus. (Kalisto)



Leviathan – The Tone Rebellion: Unter der wunderschönen Spielgrafik sehen Sie die Defender-artige Übersichtskarte der aktuellen Insel. (The Logic Factory)

Interplay

Die Mannen aus Südkalifornien drehen richtig auf. Das mittlerweile vier Jahre in der Entwicklung befindliche **Starfleet Academy** stellten wir, wie auch bereits **Star Trek: Secret of Vulcan Fury**, **Powerboat**, **Die by the Sword** und **Descent to Undermountain** schon in unserer Nummer 8/97 vor. Auf der E3 zusätzlich dabei waren **Of Light and Darkness**, **Fallout** (Preview in Heft 4/97), **Dead Space**, **Baldur's Gate**, **Free Space** und **M.A.X. 2**. Die schon in Ausgabe 7/97 vorgestellten **Waterworld**, **Atomic Bomberman** und **Dragon Dice** stehen kurz vor der Fertigstellung. Shiny Entertainment arbeitet für Interplay an **Messiah** und **Fly by Wire**. In unserem Vor-Ort-Bericht (ab Seite 16) lesen Sie Näheres über die neuen Titel. **EarthWorm Jim 3D** und **Crime Killer** erscheinen erst 1998.

Ionos

Irgendwo zwischen Shareware- und Vollpreisprodukten pendeln die Spiele des Softwarehauses ionos. **Nebula Fighter** ist ein Horizontal-Ballerspiel, das Sie durch feindliche Angriffswellen und Asteroidenfelder führt. **Demon Star** scrollt von oben nach unten, erinnert an das gute, alte »Phoenix« und wird von den »Raptor«-Programmierern produziert.

Demon Star: Das Ballerspiel sieht unscheinbar aus, macht aber einen Heidenspaß. (ionos)

Ein fehlgeschlagenes Genexperiment ist der Grund dafür, daß im Echtzeit-Strategiespiel **Ledwars** die überlebende Menschheit um die Droge LED ringt. Nur diese gewährleistet nämlich ein Überleben des biologischen Debakels. **Zapitalism** ist ein sehr bizarres Strategie- und Handelsspiel. Auf dem Archipel von Mermadan lenken Sie die Geschicke der Bewohner. **Warheads** ist eine Art »Worms« im Weltall – alleine gegen den Computer oder mit mehreren Mitspielern feuern Sie sich Lasersalven aus allen Ecken des Raums um die Ohren. **Crazy Drake** heißt der Held aus dem gleichnamigen 2D-Action-Adventure, der auf seinen Reisen die seltsamsten Gegner kennenlernt.

Kalisto

Ein Spiel zum Film ist **The Fifth Element** nur bedingt. Es orientiert sich zwar an der Filmgeschichte, ist aber kein Adventure, sondern ein Actiontitel. Der Spieler übernimmt dabei die Rolle eines sogenannten »perfekten Wesens«, genannt Leeloo, das den Erdbewohnern helfen soll, das ultimativ Böse zu stoppen. Dieses nähert sich scheinbar unaufhaltsam ihrem Planeten. Wahlweise können Sie sich auch als Korben Dallas (in Luc Bessons Movie von Bruce Willis verkörpert) in der Ich-Perspektive auf die 3D-Level stürzen.

Koei

Gleich um drei Helden soll sich der Spieler im Action-Adventure **Enigma** kümmern. Jede Figur hat ihre Stärken und Schwächen und wird für die passenden Aufgaben ausgesucht. Alternativ dazu arbeitet das Trio zusammen. Das Spiel unterstützt den PowerVR-Chip. **Bandit Kings of Ancient China** tritt die Nachfolge von »Bandit Kings« an. Diesmal sind in dem Strategiespiel zwei verschiedene Szenarien spielbar. Mit 350 Charakteren, einschließlich Kaufleuten, Dorfbewohner und natürlich Banditen, heißt es geschickt umzugehen, um den bösen Gao Qui zu bezwingen.

Konami

Hier flimmerten nur Videos der geplanten PC-Titel über den Bildschirm. Hundertprozentig sicher ist jedoch noch nicht, ob alles Gezeigte wirklich umgesetzt wird. Immerhin konnte das Rollenspiel **Suikoden** bereits einigen Erfolg auf der PlayStation verbuchen. Während die Basketballsimulation **NBA In The Zone** sicher für den PC kommt, sind die Shooter **Cryptkiller** und **Gradius** (ja, genau *das* Gradius) bislang nur sehr vage Kandidaten.

The Logic Factory

Gibt es ein Leben nach dem x-ten »Command & Conquer«-Clone? Die Antwort der Logic Factory lautet: ja. Im Echtzeit-Strategiespiel **Leviathan – The Tone Rebellion** (erste Infos in PC Player 8/97) fügen Sie eine in viele Einzelteile versprengte Welt wieder zusammen. Dazu bugsieren Sie Ihre Rasse, die Floater, horizontal über zahlreiche Inseln. Sie stoßen dabei nicht nur auf geheimnisvolle Artefakte und Tone, eine wichtige Energiequelle, sondern auch auf die üblen Leviathane, die es zu beseitigen gilt. Ungewöhnlich: Im Mehrspielermodus müssen Sie sich mit Ihren Freunden verbünden, um zu gewinnen. Noch ungewöhlicher: Es gibt keine Gewalt – kein Tropfen Blut wird auf den Inseln vergossen. Auf jeden Fall lohnt es sich, diesen E3-Lichtblick der »Ascendency«-Macher im Auge zu behalten.

Looking Glass

Über die Bucht von San Fransisco läßt Looking Glass in **Flight Unlimited 2** die Sportflieger düsen. Ein fotorealistisches Areal von über 11 000 Quadratmeilen lädt zu ausgedehnten Rundflügen ein. Das Gebiet wurde akribisch von Satellitenkarten übernommen und dabei unter anderem nicht weniger als 45 Flughäfen erfaßt. Entsprechend belebt ist der Luftraum, den der Pilot mit bis zu 450 anderen Fliegern vom Jet bis zur Militärmaschine teilt. Mit fünf verschiedenen Flugzeugtypen (Cessna 172, Havelin Beaver, Piper Arrow, P51D Mustang, Beachcraft Baron) können Sie schon bald abheben. Bis ins nächste Jahr muß sich noch gedulden, wer auf **Dark Project** wartet, das neue Rollenspiel der »Ultima Underworld«-Macher. Durch die Gestaltung einer möglichst realitätsnahen, vieldimensionalen Welt wollen diese



Ziviles Fliegen an der Küste Kaliforniens bietet Flight Unlimited 2. (Looking Glass)

den Spieler förmlich in die Fantasy-Welt hineinziehen. Spektakuläre Lichteffekte und eine Umgebung, in der Objekte erwartungsgemäß auf die Aktionen des Helden reagieren, sollen die Einzigartigkeit dieses Rollenspiels zusätzlich unterstreichen.

LucasArts

Traditionell hatte LucasArts einen geschlossenen Stand weitab von den Haupthallen, der den »normalen« Messebesuchern verwehrt blieb. Das langersehnte **The Curse of Monkey Island** (erste Bilder in PC Player 11/96) steht offenbar kurz vor der Fertigstellung – im Aktuell-Teil dieser Ausgabe finden Sie ein Interview mit den beiden Chefdesignern und eine ausführliche Preview. Ab geht es ins »Star Wars«-Universum: Unserer **Shadows of the Empire**-Preview in Ausgabe 7/97 bleibt nicht viel hinzuzufügen – ohne eine 3D-Karte können wackere Rebellen den Kampf gegen das Impe-

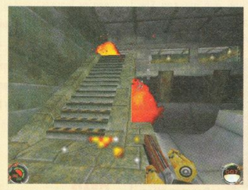


Shadows of the Empire: Alles in Deckung, ein feindlicher TIE-Fighter im Anflug! (LucasArts)

JEDI KNIGHT: DARK FORCES 2


Mit einem Lichtschwert bewaffnet bahnt sich Kyle Kartan seinen Weg durchs feindliche Gebiet oder taucht ganz einfach unter.

Jedi Knight: Dark Forces 2 ist der Nachfolger des inzwischen indizierten 3D-Shooter »Dark Forces«. Über 20 Level warten darauf, von Ihnen auf der Suche nach Jerec, dem dunklen Jedi-Ritter, durchkämmt zu werden. Die Grafik, fast wie selbstverständlich 3D-Karten-beschleunigt, sieht erheblich schöner als die des Vorgängers aus. Selbst kleinste Details wie etwa Graffiti an den Wänden einer Raumstation fehlen nicht. Neben dem nun obligatorischen Mehrspielermodus benutzen Sie als Kyle Kartan auch zahlreiche »Forces«. Dazu zählt nicht nur Darth Vaders Würgegriff, der aus den Kinofilmen berühmt ist. Kyle kann den Feinden mit Hilfe der Macht die Waffen aus den Händen ziehen oder sich quasi unsichtbar machen und so an ihnen vorbeischleichen. Neben den schon bekannten Waffen wie dem Sturmtrooper-Gewehr oder einem Thermal-Detonator bekommt unser tapferer Held zum ersten Mal ein Lichtschwert mit dem charakteristischen »Buzzzzzz«-Geräusch in die Hand.


Hier zu erkennen: die durch 3D-Grafikkarten-unterstützung deutlich schöneren Lichteffekte und Texturen.



rium allerdings nicht antreten. Technisch steht die PC-Version, die wir während der Messe auf einem Computer mit 3Dfx-Grafikkarte gespielt haben, der Konsolenfassung in nichts nach. Speziell für die PC-Variante werden einige neue Videoszenen gedreht, die auf dem Modul des Nintendo 64 keinen Platz fanden.

Star Wars: Rebellion, erstmals in Heft 5/97 vorgestellt, ist ein reinrassiges Strategiespiel. Auf der Seite der Rebellen oder des Imperiums müssen Sie sich die Loyalität von bis zu 200 Planetensystemen sichern. Das geschieht entweder durch diplomatische Verhandlungen oder undiplomatische Raumschlachten. Der Clou: Schlüsselmissionen bringen Charaktere wie Luke Skywalker, Han Solo oder Darth Vader ins Spiel. Diese tragen, richtig eingesetzt, entscheidend zum Erfolg bei.



Star Wars: Rebellion: C3PO und R2-D2 helfen Ihnen auf seiten der Rebellen mit Rat und Tat. (LucasArts)

Macmillian Digital Publishing

Auch in den USA tobt der gegenseitige Firmenaufkaufwahn. Bei Macmillian finden sich inzwischen Firmen von Simon & Schuster (Star Trek) bis Sound Source Interactive (Screen Entertainment Utilities). **Final Conflict** ist das erste »richtige« Spiel von Sound Source. Das Genre kommt einem merkwürdig vertraut vor – es geht um Echtzeit-Strategie. Sie müssen im Auftrag der Allianz alle Planeten des Parlan-Sektors erobern. Interessante Neuerung dabei: Die Missionsabfolge ist nicht linear – Sie können über die Reihenfolge entscheiden und dazu Ressourcen von einer Mission in die nächste mit übernehmen.

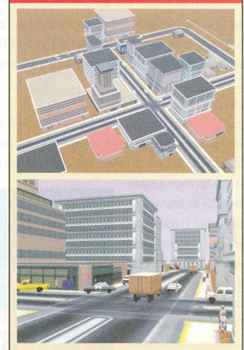
Von Byron Preiss kommen zwei Titel zu bekannten Comic- und Filmvorlagen. Der 3D-Shooter **Westworld 2000** erzählt von dem bekannten Vergnügungspark,



Final Conflict: Das Echtzeit-Strategiespielt bietet eine flexible Missionsstruktur. (MDP)

dessen Roboter durch eine Fehlfunktion den Menschen ans Leder wollen. Die beiden Helden aus **Virtual Comics: They call me ... The Skul and The Suit** lassen sich abwechselnd durch Action-Adventure-Sequenzen steuern, dann lesen Sie den Fortgang der Abenteuer in einem interaktiven Comic weiter. Simon & Schusters Adventure **Nile: An ancient Egyptian Quest** spielt im Land der Pyramiden. Zur Musik von Brian Eno und der Stimme von Kelly McGillis wandern Sie durch die drei Königreiche und müssen die Lebensenergie von drei Pharaonen ins Jenseits geleiten. In **Star Trek: Captain's Chair** dürfen Sie in den Kommandosesseln der Enterprise NCC-1701, NCC-1701-D und -E sowie der Defiant und der Voyager Platz nehmen und sich Dreharbeiten, Kulissen und Spezialeffekte zu Gemüte führen. **Forbes Corporate Warrior** ist eine wilde Mischung aus 3D-Shooter und Wirtschaftsspiel, in dem Sie die eigene Marktmacht erhöhen sollen.

SIMCITY 3000 (MAXIS)



SimCity 3000: Dreidimensional und aus Tausenden von verschiedenen Blickwinkeln – so haben Sie Ihre Stadt samt Einwohnern noch nie gesehen. (Maxis)

Städtebauer, aufgepaßt: SimCity 3000, der nächste Streich für angehende Bürgermeister und Architekten, entführt Sie in die dritte Dimension. Das bewährte Spielprinzip wird mit vielen Neuerungen aufgepeppt. Neben Hunderten von zusätzlichen Gebäuden gibt es jede Menge Einwohner, die auf den Straßen herumlaufen. Jeden davon dürfen Sie spontan nach seiner Meinung zum Tagesgeschehen befragen oder gar einem Ganoven bei seinem Tun beobachten. In zahlreichen Häusern gibt es die »Simulation in der Simulation«: Viele Parameter müssen Sie hier und in der Nachbarschaft fein ausbalancieren. Um solcher Komplexität Herr zu werden, dürfen Sie sich auf einige Berater stützen. Die Gebäude, Einwohner und Katastrophen sind modular aufgebaut und später erweiterbar.

STARSHIP TITANIC

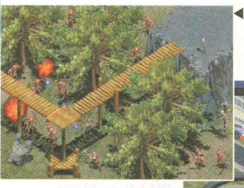
Ein alter Bekannter ist Douglas Adams: Der Autor von Klassikern wie »Per Anhalter durch die Galaxis« schreibt schon seit einem Jahr an einem Adventure namens Starship Titanic. »Viele der Umsetzungen meiner Bücher waren mir zu flach«, erzählt Adams. »Bei Starship Titanic möchte ich mehr Betonung auf die Interaktion von Autor und Spieler legen.« Das Raumschiff Titanic stürzt eines Tages auf Ihr Haus, und nun müssen Sie herausfinden, warum das passiert ist. Dabei versucht Adams den Spagat zwischen Render-Abenteuer und alter Text-Schule: Sie bewegen sich in gewohnter Klick-Manier durchs Schiff, reden auf die Roboter allerdings per Tastatur ein.



Dies sind nur zwei der zahlreichen Roboter, mit deren Hilfe Sie die Titanic wieder flottmachen müssen.

Maxis

Was vom Titel an eine amerikanische Krimiserie erinnert, könnte ein echter Knüller werden: **Streets of SimCity** erlaubt Ihnen, allein oder mit bis zu sieben Mit-



Crucible: Dieser Wald hat es in sich – die merkwürdigsten Völkchen gehen hier aufeinander los. (Maxis)



Statt eines Helikopters jetzt ein paar flotte Rennwagen: Streets of SimCity baut das SimCity-Konzept clever aus. (Maxis)

spielern in den Straßen von SimCity um die Wette zu fahren. Dazu lassen sich eigenen »SimCity 2000«-Kreationen importieren, altenativ stecken Sie ihre Rennstrecke auf den mitgelieferten Kursen ab oder entwerfen mit einem Editor eigene. Mal sehen, welches Vehikel Sie als nächstes durch SimCity lenken.

»SimPark« Nummer zwei heißt **SimSafari**. Sie leiten darin einen Wildpark, ein angrenzendes Dorf und ein ökologisch (hoffentlich) einwandfreies Safari-Camp in Afrika. Eine Maxis-Mitarbeiterin erzählte lachend, daß die meistgestellte Frage sei: »Sieht man jetzt, wie sich die Tiere gegenseitig töten?« Die Antwort: Nein, aber Elemente wie die gewinnorientierten Safaris sollen mehr Spannung ins Spiel bringen.

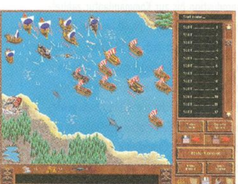
Maxis brütet auch an etlichen Sim-losen Spielen: **Crucible**, ein Fantasy-Action-Titel, in dem Sie acht verschiedene Helden durch 60 Level lenken, erinnert mit seinem Isometrie-Look an Spiele wie »Crusader« oder »Diablo«. Im 3D-Action-Spektakel **Nightfall** gehen Sie hinter dem Steuer eines Gleiters auf Ihre Gegner los. Der Glanzpunkt: Das Terrain läßt sich beim Überfliegen modifizieren. Noch mehr Echtzeit-Strategie: In **Remnants** (vormals »Chromaform«) erschaffen Sie Ihre eigenen Kreaturen, die in rund 30 Missionen sowohl kämpfen als auch Brücken oder Wände bilden können. Kreativität, Geschick und Glück sind in **Tycho Rising** gefragt. Als Koloniechef auf dem Mond gilt es, die Basis auszubauen, neue Rohstoffe zu erschließen und eines Tages eine Mission zum Mars zu starten. Hat hier jemand »Outpost« gesagt? In **Tony La Russa Baseball 4** gibt der Namensvetter Tips zum optimalen Spiel, die Programmierer wollen sogar die klimatischen Bedingungen der Stadien (Luftfeuchtigkeit, Wind, Höhe) berücksichtigen.

Media Publishing

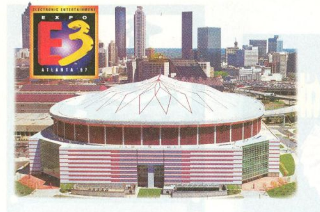
Auch der deutsche Hersteller Media Publishing versucht sich im beliebten Genre der Echtzeit-Strategien: **Mayday** bietet Höhenzüge und Täler, die Artillerie und Aufklärer gut nutzen können. Das Gelände bremst so schon einmal die Fahrzeuge, Wracks können recycelt und Gebäude übernommen werden. Neue Waffen, Spionage, Forschung und reine Seekriegsszenarien sollen für Abwechslung sorgen.

Megamedia

Der in Deutschland durch »Admiral – Sea Battles« oder die Megapak-Spielesammlungen bekannte Softwarehersteller will verstärkt Eigenentwicklungen herausbringen. Das Strategiespiel **Admiral – Ancient Ships** ist der Nachfolger des Seefahrertitels. Sie dürfen die Flotten der Römer, Ägypter und Griechen befehligen und sogar eigene Szenarien entwickeln. Ins Labyrinth führt **Crush! Deluxe**, eine rundenbasierte Mischung aus Sport- und Strategiespiel. Ihr Team muß als erstes den B.A.L.L. (Auflösung folgt im Test) finden, um weiterzukommen. 3D-Shooter **Chasm – The Shadow Zone** wurde in unserem Action-Speci-



Admiral – Ancient Ships: Beim Sea-Battles-Nachfolger tummeln sich auch Fische im Wasser. (Megamedia)

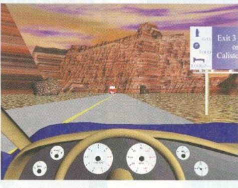


al (Heft 8/97) zum ersten Mal gesichtet und ist fast fertig. **Outlaw Racers** lockt mit einem alten Bekannten: Jan Hammer komponierte die Musik für das Rennspiel, in dem Sie nach Belieben abbiegen können, um möglicherweise eine Abkürzung zu finden. Der Gag: Die Rennstrecken können auch zufällig generiert werden, wenn Sie schon alle anderen im Schlaf abfahren.

Unter dem Meer: **Submarine Titans** bringt die Echtzeit-Strategie auf den Meeresgrund. Verschiedene Höhenebenen, ungewöhnliche Einheiten wie sprengstoffbeladene Fische und ein Missions-Editor sollen den Titel allen Strategiefans schmackhaft machen. **Star Nations** ist ein typisches Weltraum-Strategiespiel: Errichten Sie Kolonien, sorgen Sie für deren Prosperität und erwehren Sie sich den Angriffen feindlicher Außerirdischer.

MGM Interactive

Für das vierte Quartal '97 ist **Return Fire 2** angekündigt. Es soll mit einer erhöhten Anzahl von Vehikeln, jeder Menge zusätzlicher Fahrzeugtypen sowie brandneuen Einheiten aufwarten, darunter auch Marine. Außer erheblich verbesserter Grafik reizen diverse Mehrspielermodi zur Jagd auf die feindliche Flagge. Zum Hackerkultfilm **War Games**, in dem sich ein junger Computerfreak in den Rechner zur Steuerung der amerikanischen Nuklearwaffen einhackt, entsteht ein Echtzeit-Strategiespiel. Es soll 30 Missionen enthalten und ein nahes Heranzoomen ans Schlachtfeld erlauben. Das gesamte Terrain und alle Objekte sind komplett gerendert. Ebenfalls auf einem Science-Fiction-Film basiert der Action-Sporttitel **Rollerball**.



Outlaw Racers: 3D-Kartenunterstützung und ein Soundtrack von Jan Hammer lassen Miami-Vice-Gefühle aufkommen. (Megamedia)



Im Computer des Verteidigungsministeriums herumhacken: Wargames. (MGM Interactive)

Microids

Als gedächtnisloser Spion wachen Sie im Singapur der 30er Jahre auf: Das Adventure **Secret Mission** lebt von stimmungsvollen Grafiken und einem herausfordernden Spielverlauf. Wer nicht auf den Mund gefallen ist und auch mit Mathe zurechtkommt, darf sich an **Countdown** wagen, der Umsetzung der gleichnamigen französischen TV-Show. Noch ein Echtzeit-Strategiespiel: **Rising Lands** bietet zum Jahresende zwar nur zwölf Level, mischt dafür aber Mad Max mit dem Fantasy-Thema. Eine strategische Piraten-Simulation namens **Corsairs** will ab Oktober Ihren PC entern: Im Netzwerk dürfen acht Freibeuter um die Wette kolonisieren. Dieses Geschicklichkeitsspiel ist **W.I.L.D.**, denn das dynamische Spielfeld konfrontiert den Hindernisläufer mit ausgefuchsten Fallen und Labyrinthen.

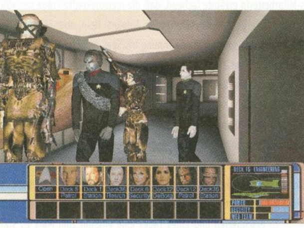


Ganz schöne Kaliber, die Panzer in Return Fire 2. (MGM Interactive)



Microprose

Bei Microprose waren die neuen Spiele von Team 17 nicht zu übersehen. **Worms 2** hebt sich vor allem grafisch stark vom Vorläufer ab. Im Gegensatz zu dessen eher wenig berauschendem Erscheinungsbild präsentiert sich die Fortsetzung in blitzblanker SVGA-Auflösung. Die Würmchen sind feiner animiert und, ganz wichtig: Es gibt jede Menge neuer, fetziger Waffen. Engländer haben einfach eine Schwäche für Flipper-Simulationen. Mit **Addiction Pinball** ringt Team 17 mit der Inselkonkurrenz von Empire und 21st Century um die Krone des unumstrittenen Flipperkönigs. Die Tische wurden alle von hauseigenen Spielen inspiriert. So kommen »Worms«, »Alien Breed« und »World Rally Fever« unerwartet zu neuen Ehren. Dabei liegt der Schwerpunkt mehr auf einer Simulation – Scrolling ist folglich tabu. An **European Air War**, **MechWarrior 3** und **Falcon 4.0**, über die wir im vorigen Heft berichteten, wird fleißig weitergearbeitet. Sie sollen im Herbst, spätestens Anfang nächsten Jahres herauskommen. Das »Syndicate«-ähnliche **Guardians – Agents of Justice**, bereits von der ECTS bekannt, soll jetzt im Winter vollendet werden. Der Echtzeit-Action-Strategiemix **MechCommander** ist im Battle-Tech-Universum angesiedelt. Taktische Kämpfe und das Training unerfahrener Kadetten sind die wichtigsten Komponenten in den über 30 Missionen.



Star Trek – First Contact: Die Borg sind so unheimlich wie im Film. (Microprose)

Ein futuristisches Echtzeit-Strategiespiel ist **7th Legion**. In den Wirren eines Weltkrieges müssen Sie von der Waffenproduktion bis zur Kommandantur zahlreiche Aufgaben übernehmen, um die 40 Level zu bewältigen. Trekker dürfen sich in **StarTrek – First Contact** auf heftiges Gerangel mit den Borg freuen. Im Spiel zum Kinofilm wollen diese die Enterprise-E übernehmen. Um die Schlacht zu gewinnen, befehligen Sie die Besatzungsmitglieder wie Captain Picard, Lieutnant Commander Data und Commander Riker oder übernehmen sogar deren Rolle. Neue Karten braucht der Magic-Spieler: **Magic The Gathering – The PC Card Expansion** enthält rund 160 Karten »alte neue« Karten, die ausverkauft oder vergriffen sind.

6 Auszeichnungen 1994, Versender des Jahres Platz 5.
6 Auszeichnungen 1995, Versender des Jahres Patz 2.
14 Auszeichnungen 1996, Versender des Jahres Platz 3.



1/97 Waibel PCI Turbo CX 150+



1/97 Power Pro 3D



1/97 Schwabenpfeil CX 200+



3/97 Waibel PCI Turbo CX 150+



4/97 Waibel IC-W 200



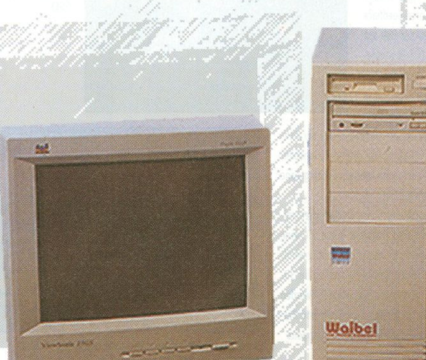
5/97 Waibel IC-W 200 mit AMD K6™



5/97 Waibel IC-W 233 mit AMD K6™



7/97 Waibel IC-WS RAID 266



HOMEOFFICE

SCHWABENPFEIL II

* Cyrix CX 166+, AMD K6™ oder Intel Pentium® Prozessor mit MMX™ Technologie
* Waibelboard ICW mit ACPI Powermanagement Intel TX 430 Chipsatz, onboard CPU-Temp.-Kontrollsystem
* Easy Miditower mit aktiver CPU-Kühlung
* 512 KB Pipeline Burst Cache 6ns, Overdrive Socket 7
* 3xPCI, 2xISA,1xPCI/ISA, 1,44 MB Floppy
* 32 MB EDO RAM PS/2 (max. 256 MB), 60 ns
* 32 Bit E-IDE Mode 4 Controller für 2+2 HD, DMA 22 MB/s
* 2.5GB E-IDE Festplatte, 5400 U/min., AV fähig
* Diamond Stealth 3D 2000, 2 MB, 135 MHz RAMDAC,
* Creative Labs SB 16 P&P, DirektX kompatibel
* 2serielle/1parallele Highspeed I/O, 2xUSB
* Cherry Windows 95 Tastatur
* Logitech Maus 3 Tasten, PS/2
* Windows 95/II vorinstalliert und auf CD
* Stardivision Staroffice 4.0 Office-Software auf CD
* 12/16x speed Toshiba CD-ROM Laufwerk E-IDE
* CE konform, Sicherheitsverpackung
* 7 Tage Lieferzeit

3 Jahre Waibel Power Garantie

CX 166+	**1995.- DM**
AMD K6™ 200	**2195.- DM**
166 MHz MMX™	**2195.- DM**

Option:
15" Monitor, 69 kHz, TCO92 — 499.- DM



Unsere TOP-OPTION für alle 3D-Anwendungen:

Righteous 3D

Ein Micronics Board mit Orchid-Technologie.

High Performance 3D-Beschleunigung für jeden PCI-PC

* Revolutionäre 3D-Technologie
* Echtzeitwiedergabe
* Simultane 3D-Beschleunigung
* Windows 95 Direct 3D Unterstützung
* Add-In Kartemit Voodoo-Chipsatz, 4 MB EDO RAM inkl. 8 aufregender Softwaretitel

Bulk	**319.- DM**
Inklusive Software	**359.- DM**



Matrox Mystique 4MB SGRAM, erweiterbar auf 8 MB, 3D, Software-MPEG, TV-Tuner und Video-Option, bulk **249.- DM**

Matrox Millennium 4 MB W-RAM, erweiterbar auf 8 MB, 220 Mhz RAMDAC, Software-MPEG, 3D, bulk **399.- DM**

17" (43cm) Monitor Waibel PowerTron II, Original Sony Trinitron Technologie, 80 kHz, TCO 92, 0,26 dot, 1024x768 in 100Hz **1295.- DM**

Original Creative Labs Soundblaster AWE 64 Value Edition, bulk **199.- DM**

Weitere PC-Konfigurationen und noch mehr Zubehör finden Sie tagesaktuell auf unserer Internet- Homepage




* 36 Monate echte Garantie auf alle Bauteile + Monitor
* 12 Monate Vor-Ort-Abholservice
* 7 Tage Rückgaberecht bei Standardkonfigurationen
* Standard/Optionaler 24h Vor-Ort-Service bis zu 3 Jahren
* Waibel's-Bau-System (WBS) stellt die Qualität und Optimierung jedes Gerätes vor Auslieferung sicher.
* D.O.A. Garantie gewährleistet Lieferung eines Neugerätes bei Defekt innerhalb der ersten 72 Stunden
* **Gebührenfreie Service-Hotline werktags von 10-17Uhr**
* Neu! Notfall-Hotline werktags von 15 bis 17.30 Uhr

Jegliche Angebote und Bestellungen unterliegen unseren allgemeinen Geschäftsbedingungen. Diese können Sie jederzeit über unsere gebührenfreie Bestell- und Servicehotline anfordern, oder auf unserer Homepage abrufen.

Waibel
THE POWER COMPANY

76275 Ettlingen * Englerstr. 24
Fax: 07243 - 577 599
http//www.waibel.com



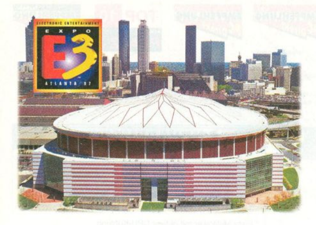
0800-816 801
Waibel AG*Churer Str. 87
8088 Pfäffikon SZ

0660-62 53

Gebührenfrei anrufen! Werktags von 9.00 bis 20.00 Uhr

0130-182994

Showrooms in Stuttgart, Sophienstr. 14 und Ettlingen, Englerstr. 24



Microsoft

Bei allem Rummel um Microsofts neuen Force-Feedback-Joystick, über den wir Sie auf der E3-Hardware-Seite informieren, bleiben die Spiele nicht außen vor. Alle sollen übrigens den neuen Steuerknüppel unterstützen. **Flight Simulator 98** ist die neueste Inkarnation des Dauerbrenners, der mit drei neuen Flugzeugen, darunter der Bell-206-Hubschrauber, Unterstützung für MMX-CPUs und 3D-Karten sowie verbesserter Grafik wirbt. Das Strategiespiel **Age of Empires**, entwickelt von Bruce Shelley, Co-Designer von »Civilization«, sahen wir schon auf der letzten E3. Sie leiten darin kleine Volksstämme über 10 000 Jahre und schützen sie gegen andere Kulturen. **CART Precision Racing** nimmt Sie mit in den Indy-Car-Zirkus. Die Rennstrecken sind mit GPS-Satelliten akkurat vermessen, eine Lizenz von den offiziellen CART-Oberen sorgt für Authentizität. **Microsoft Baseball 3D** ist ein weiteres Programm zum neben Football erfolgreichsten Sport Amerikas. Per Force-Feedback spüren Sie, wie Ihnen der Ball vor den Schläger fliegt. Das Strategiespiel **Close Combat: A Bridge Too Far** ist der Nachfolger von »Close Combat« und gibt Ihnen die Kontrolle über die Streitkräfte der Alliierten oder der Achsenmächte. **Asheron's Call** ist ein Online-Rollenspiel, das seine Heimat auf Microsofts Internet Gaming Zone (www.zone.com) gefunden hat.

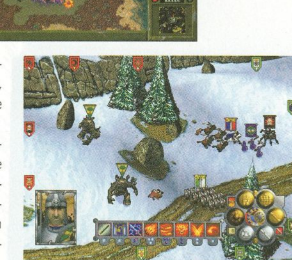
Noch früh in der Entwicklungsphase stecken drei weitere Spiele: Im Action-Titel **OutWars** leiten Sie eine Gruppe von Space Troopers im Kampf gegen eine feindliche Insektenrasse. **Riot** ist Microsofts Ausflug ins 3D-Shooter-Genre. Unter dem Codenamen **Anarchy** werden von Terratools aus Deutschland gar Strategie und Ballerei aus der Ich-Perspektive miteinander gekoppelt.





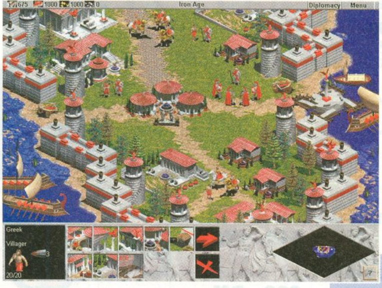
Mindscap/SSI

Fertigmachen zum Entern, heißt es bei **Buccaneer**. Die Segelschiffsimulation schippert Sie direkt ins 17. Jahrhundert. Dort dürfen Sie in sechs Kampagnen nach Herzenslust heuern und feuern, plündern und erobern. Aus der Feder russischer Entwickler stammt **Counter Action**. Das Echtzeit-Strategiespektakel hat den Zweiten Weltkrieg zum Thema und bietet 28 Missionen, die auf größte Realitätsnähe der damaligen Militärtechnologien Wert legen. Mit **World Cup Basketball** will Mindscape bei der anhaltenden Basketballmanie mitmischen. Insgesamt 64 Nationalmannschaften aus aller Welt stehen Ihnen zur Auswahl, alternativ erstellen Sie ein eigenes Dream-Team. Vom neuen Partner Take 2 stammt das Krimi-Adventure **Black Dahlia**. Die Story des Ripper-Nachfolgers beruht auf wahren Begebenheiten, die sich im Amerika der 40er Jahre zugetragen haben. Sie begeben sich darin erneut auf die Jagd nach einem Serienkiller. **Jetfighter Full Burn** bittet Kampfpiloten in die Kanzel fünf verschiedener Flugzeugtypen von der F-14 bis zur Mig-29D. Das Szenario bildet ein fiktiver Konflikt im Jahre 2006. Beide Spiele sollen noch dieses Jahr erscheinen. Einen kurzen Blick erhaschten wir von **Redemption**, einen Weltraum-Strategietitel, der auf das Prinzip der »Warhammer 40 000«-Brettspiele von Games Workshop zurückgeht. Es stellt Sie vor die Aufgabe, einen Planeten von fiesen Orks zu befreien. Die Armeen der Menschen und Orks wurden komplett mit rund 100 Einheitentypen umgesetzt. Das Fantasy-Strategie-Spiel **Dark Omen** basiert ebenfalls auf Warhammer. Um einen Mehrspielermodus angereichert und mit optimierter 3D-Grafik präsentiert sich **SU-27 Flanker 2**. Durch den erweiterten Editor können Sie in dieser Flugsimulation jetzt selbst komplette Kampagnen generieren. Noch vor Weihnachten soll **War Wind 2** frischen Wind ins eigene Spielprinzip bringen. Das Konzept des Vorgängers wurde verfeinert: Es gibt neue Wesen, erstmals auch menschliche, und Arbeiter können jetzt bis zum Magier aufsteigen. **Die Abenteuer auf der Legoinsel** und **Supersonic Racers** drehen weiter ihre Warteschleifen, sollen aber noch dieses Jahr landen. **Imperialismus**, **Panzer General 3D** und **Pacific Admiral** stellten wir Ihnen schon im letzten Heft vor.



War Wind 2: Im Fantasiereich herrscht neuer Kleinkrieg. (Mindscape/SSI)

In Dark Omen können Sie auch magische Kräfte sprechen lassen. (Mindscape/SSI)



Age of Empires: Im Civilization-artigen Strategiespiel mit Kampfeinlagen weisen Sie Ihrem Volk den rechten Weg. (Microsoft)



Flight Simulator 98: Erstmals geht es auch mit einem Hubschrauber in die Lüfte. (Microsoft)



Anarchy: Das in Deutschland entwickelte Spiel bietet Echtzeit-Strategie aus der Ich-Perspektive. (Microsoft)



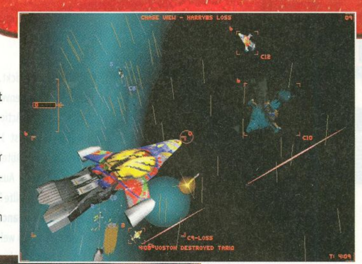
Armored Fist 2: Auf dem Feld der Ehre gibt es nichts zu lachen; hier landet just Ihre Verstärkung. (Novalogic)

Novalogic

Von der Luft auf den Boden der Tatsachen: **Armored Fist 2** ist der Nachfolger der Panzersimulation aus Kalifornien. Vier Kampagnen in Europa, Asien, Afrika und dem Mittleren Osten bieten unterschiedliche Terrains für wackere Panzerkommandanten. Kurz vor Redaktionsschluß erreichte uns ein exklusives Preview zu diesem Titel, das Sie ab Seite 32 lesen können. **F-22 Raptor** ist Novalogics zweite Ausgabe einer Simulation des US-Superjets. Nach dem eher enttäuschenden »F-22 Lightning II« soll die neue Fassung mit verbesserter Grafik, realistischerem Flugmodell, zwei verschiedenen Flugmodi sowie einer MMX-Unterstützung ausgeliefert werden.

Ocean/Infogrames

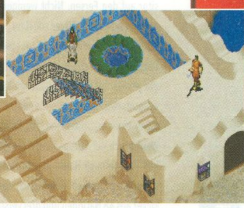
Im Action-Adventure **Outcast** erhalten Sie von der US-Regierung den Auftrag, ein Trainingsprojekt stillzulegen, das früher zur Ausbildung der Marines diente. Das Problem dabei: Projektleiter Professor Xue stellt sich quer. Also müssen Sie ins Sperrgebiet und innerhalb von 48 Stunden den Wissenschaftler ausschalten. Gegen den Trend zu 3D-Beschleunigern und MMX-PCs stemmt sich **Hexplore**, in dem Sie bis zu vier Charaktere durch eine mittelalterliche Welt voller Monster lenken. Sie können sich jedoch auch Mitspieler im Netzwerk oder dem Internet suchen, die andere Figuren übernehmen. Bei **I-War** nimmt der Spieler auf dem Kommandosessel des Raumschiffs »Infinity-War« Platz. Als Captain der friedenserhaltenden Einsatztruppen der



Die Weltraumaction I-War machte einen recht interessanten Eindruck. (Ocean/Infogrames)



Mission Impossible: Vom Action-Adventure erscheint vor der PC-Fassung erst die auf dem N64. (Ocean/Infogrames)



Hexplore: Die Heldentruppe darf per Netzwerk von mehreren Spielern gleichzeitig gesteuert werden. (Ocean/Infogrames)



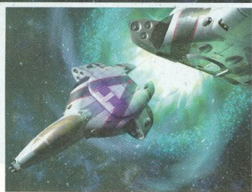
Regierung werden Sie in Auseinandersetzungen mit aufständischen Rebellen hineingezogen.
Zurück ins 13. Jahrhundert bringt Sie das Grafikadventure **Pilgrim**. Bei der Suche nach einem ebenso geheimnisvollen wie gefragten Manuskript ist Ihnen der Inquisitor auf den Fersen. Nicht weniger abenteuerlich soll es beim Adventure **Silver** zugehen, in dem Sie die Herrschaft des gleichnamigen Zauberers beenden wollen. Dazu dürfen Sie einen von fünf Charakteren auswählen, die jeweils mit unterschiedlichen Kräften und Künsten ausgestattet sind und ein anderes Motiv mitbringen, Silver eines auszuwischen. Mit **UEFA** macht Ocean den Wahlspruch der Europameisterschaften wahr, der Fußball komme nach Hause in sein Mutterland. In 17 verschiedenen Stadien liefern sich texturierte Polygonkicker aus 48 Nationen und drei versteckte Teams heiße Begegnungen. Der fiese Baron Saturday treibt im Adventure **Voodoo Kid** sein Unwesen. Held Kid ist auf dessen Schiff gefangen und muß tonnenweise Rätsel lösen, um sich und viele andere Kinder zu befreien. Ein Weilchen dauern dürfte es, bis **Mission Impossible** das Licht eines PC-Monitors erblickt. Denn hier haben die Konsolenversionen Vorrang, so daß das Action-Adventure zum Film wohl erst 1998 auf uns zukommen wird. Abteilung – noch in Arbeit: Die in Ausgabe 10/96 erstmalig vorgestellte Flugsimulation **F-22 Air Dominance Fighter** von DID verzögert sich weiter. Gleiches gilt für **Viper**, das bereits im Heft 4/96 angekündigt wurde.

Origin

Eine kleine Sensation: **Wing Commander – Prophecy** soll noch vor Weihnachten erscheinen. Einem kleinen Kreis von Journalisten präsentierten Billy Cain und Frank Roan von Origin, was die »Wing Commander«-Freunde demnächst erwartet: »Gameplay, Gameplay, Gameplay und nochmals Gameplay, das stand von Anfang an an erster Stelle und ist das, was wir in der neuen Folge vor allem haben wollen. Eine starke Story, anspruchsvolle Missionen und gute Grafiken sollen darin das Hauptgewicht erhalten – die Handlung wird nicht allein durch Videos vorangetrieben.
»Wir konnten Sid Mead für unser Projekt gewinnen, der seinerzeit an den Konzepten von Blade Runner und Aliens mitgearbeitet hat. Wir haben eine komplett neue Engine entwickelt, sowohl Direct3D als auch 3D-Beschleuniger werden unterstützt.«
Die interessant klingende Geschichte: Die Kilrathi und Menschen werden von einer Alienrasse bedroht, die ihnen weit überlegen ist. Rund 40 Missionen lang kämpfen Sie gegen die Außerirdischen und können dabei die Karriereleiter nach oben steigen. Auch Mark Hamill ist wieder mit von der Partie, allerdings in veränderter Rolle. Über Netzwerk und Modem kommen die Spieler erstmals in den Genuß der langersehnten Mehrspielerszenarios. Alles in allem hat das Team auch ohne Chris Roberts bisher mehr als respektable Ergebnisse hervorgebracht. In Sachen **Ultima Online** war auch auf dieser Messe wieder Richard Garriott alias Lord British am Electronic-Arts-Stand unterwegs. Im Moment befindet sich »Britannia Online« in einem öffentlichen Beta-Test. Wann und ob sich auch deutsche Avatare ins Rollenspiel stürzen dürfen, steht noch nicht fest.



▲ Wing Commander – Prophecy ist grafisch ein Schritt in die Zukunft, geschichtentechnisch geht es zurück zu den alten Tugenden. (Origin)



Weltraumgefechte sind auch in Wing Commander 5 ein wesentlicher Bestandteil des Spiels.



Alien Earth: Was ein Glück, daß der behandelnde Arzt gerade nicht im Untersuchungszimmer ist. (Playmates Interactive)



D-Day '99: Geben Sie Ihren Seals, die sich einzeln steuern lassen, Feuerschutz aus der Luft. (Playmates Interactive)

Playmates Interactive

Adrenix hat nichts mit Asterix zu tun, sondern ist der Name einer Droge. Sie soll gegen die Auswirkungen eines kleinen Nuklearunfalls in China helfen, der 2045 die Erdbevölkerung um ein paar Millarden dezimiert. Dummerweise ist die Tochter des Ex-Söldners Scott Griffin ein unfreiwilliges Versuchskaninchen bei den ersten Feldexperimenten, und so macht sich Scott auf den Weg, sie aus den Klauen der Med-Tech Corporation zu befreien. Der leicht »Blade Runner«-inspirierte 3D-Shooter lockt mit über 20 Leveln und etlichen Waffen. In **Alien Earth**, einem Action-Adventure, das vom australischen Beam-Software-Team entwickelt wird, gibt es nach einem Atomkrieg nichts mehr zu lachen: Außerirdische haben die geschwächte Menschheit unterworfen. Sie müssen den Helden durch die Ruinen steuern und kleine Aufgaben und Missionen erledigen, die die Aliens zurück in den Weltraum schicken. Bösartige Mutanten, die keinen Atombunker mehr gefunden haben, erschweren Ihnen dabei das Leben.
Und noch mehr Krieg: Adolf Hitler hat in **D-Day '99** eine uralte Zeitmaschine entdeckt, die ihn über die Schritte der Alliierten genauestens informiert. Christina Versace, italienische Doppelagentin, entwendet den Nazis den Apparat und schickt sie in die Zukunft. Nun müssen Sie mit einem Apache-Helikopter zurück in die Vergangenheit, um die Landung in der Normandie mit einem Seal-Team zu sichern.

mind games

Sigma 1.5T SYSAMRS10CO
Bradley Elwood Gaston
24
Rekrut

Temporär/ Erinnerung
Emotion /
Okzipital/ Visuell
ET:G
R
Frontal/ Intellekt
Planung
Dienstakte* *Aktiv
Psi-Training* *Keines
Psi -Kraft* * *
73.34 s.p.
Parietal/ Sensorisch
Motorisch

Sigma 1.5T SYSAMRS10CO

Ok, ich geh rein.
Hier ist es völlig
dunkel. Ich kann
nur einige
Kisten um
2-5-6
ausmachen

ET:G
R
Sichtvermögen/
453
Furcht/

Sigma 1.5T SYSAMRS10CO

Da ist irgendwas
in der Ecke.
Was Kleines –
es raschelt.
Ratten?

ET:G
R
Synapsen +
Stimuli/(Furcht)
Neurotransmitter Rate
33.56%/
Könnten Ratten sein
(***ich hasse Ratten***).

Sigma 1.5T SYSAMRS10CO

Einfach mit dem TRACKER
durch das Zimmer
ballern, wie sie's
uns im Training
gezeigt haben.
Regelmäßige
Bewegungen

ET:G
R
Herzfrequenz/
(REG)
Hirnrinde
Stimulus/
Finger auf
den Abzug.
Entsichern

Sigma 1.5T SYSAMRS10CO

Das Ding ist
schwer-
bin müde-
hätte gestern
früher ins
Bett gehen
sollen...

ET:G
R
Richtungssinn/
(Langsam)
Wut/
Muß
unbedingt
Carla anrufen,
wenn ich
heimkomme.
Rezeptoren-Konzentrationslevel..HOCH

Sigma 1.5T SYSAMRS10CO

Da! Was ist das? Ein
Brainsucker! Läuft
schnell, links von mir.
ZIELEN!!!

ET:G
R
Steh
nicht rum
und starr
ihn an!
Ziel drauf!
Akustisch
Funktion/
Geruchssinn/
Adrenalinversorgung/

Sigma 1.5T SYSAMRS10CO

Zweimal feuern...
zielen, dann nochmal
schießen. Niedriger-
war das ein
Treffer? Mann,
das stinkt!!!

ET:G
R
Grüne
klebrige
Masse!... Ha,
hab ich dich,
du Widerling!
JAAAAA!
Akustisch/
(REG)
Geruchssinn/

Serotonin maximal (Furcht)/
(Lähmung)
Noradrenalin/
(Kämpfen/Laufen/Reaktion) 65%
Wut-Erregung/
(außerhalb des Meßbereichs)
Herzfrequenz-
Beschleunigung/25%
Febrile Verschlechterung/
ALARM!!! ALARM!!!

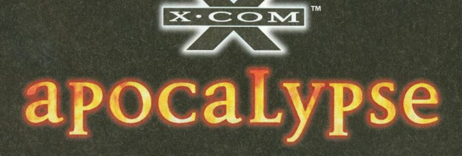
Wo ist die Leiche?
Um die Ecke...
muß wohl
hingekrochen
sein.
WAS? OH NEIN!
AAAAAHHHHH!!!

Sigma 1.5T SYSAMRS10CO

Ich...weiß nicht...Ich
kann mich nicht
bewegen...
...25..//
.......666
§§§

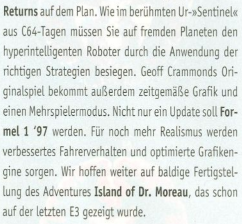
ET:G
R
Fehler0%Fehler0%
FehlerFehlerFehler
FehlerFehlerFehler
FehlerFehler
Unbekannt Unbekannt
Unbekannt
UNBEKANNT UNBEKANNT
UNBEKANNT
HJ658JJJLFG6
7778BVMN.....
Übertragung beendet

Sie finden uns unter
www.microprose.com
Aber nehmen Sie sich
vor den Brainsuckern
in acht!!!



MICROPROSE





»Sooo voll sind unsere Server!« – Rand Miller berichtet von der Grafikpracht ders Myst-Nachfolgers Riven (Red Orb Entertainment).

Im frühen Entwicklungsstadium befindet sich **Flying Tigers**. Als unerschrockener Pilot kämpfen Sie auf der Seite der Amerikaner gegen japanische Flieger über Burma, China und Vietnam. Die echten Flying Tigers, eine Veteranengruppe der Air Force, steht den Designern beratend zur Seite. **Duckman** heißt der Held aus einer amerikanischen TV-Serie, dessen erster PC-Abstecher schon vor einem Jahr angekündigt wurde.

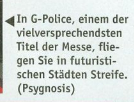
Psygnosis

Sehr gut hat uns am Psygnosis-Stand **G-Police** gefallen. In dem Actionspiel mit taktischen Einlagen patrouillieren Sie als Helikopterpilot einer Polizeitruppe in sogenannten Geodomen, einer Art Glaskuppeln über riesigen Städten. Der besondere Reiz liegt darin, daß in den Einsatzgebieten dank Echtzeit-3D-Grafik weitgehende Bewegungsfreiheit herrscht, die das beliebige Erforschen der weitläufigen Areale erlaubt. Als Pilot einer futuristischen Fliegerstaffel sind Sie bei **Profiteer** unterwegs. Dabei bekämpfen Sie vier unterschiedliche Alienrassen. Dadurch, daß Sie Einsätze selbst planen müssen, kommt ein strategisches Element zur 3D-Action hinzu. Nicht um die Fuchshatz im bayerischen Wald, sondern um eine Flugsimulation vor dem Hintergrund des Zweiten Weltkrieges handelt es sich in **Freie Jagd!**. Hinter dem Projekt steckt die neue Firma von DID-Mitbegründer Phil Allsopp. Mehr als 70 historische Missionen sind zu bewältigen, die über rekonstruierten Landschaftsmodellen der damals umkämpften Gebiete stattfinden. Eine Umsetzung des Sega-Automaten **Manx TT Superbike** mit seinen vier Kursen soll Motorsportfreunde auf die Rennmotorräder locken. Etwas schwer in die Gänge scheinen die Zombies zu kommen, die im Abenteuerspiel **Zombieville** mit von der Partie sind: Allererste Bilder waren bereits auf der vorletzten ECTS zu sehen.

Für das letzte Quartal '97 sind folgende Titel geplant: In der Puzzle-Action **Overboard!** lenken Sie ein Schiff. Das Action-Adventure **Elric** basiert auf den Fantasy-Romanen von Michael Moorcock. Mit einem immer wirkungsvoller werdenden Schwert gehen Sie als Elric auf die Suche nach dem Kreuz des Chaos respektive dessen Einzelteilen. Etwas fortschrittlicher ist die Bewaffnung des Helden in **Shadow Master**. Im 3D-Shooter marschieren Sie auf mechanisierte Lebewesen los, die mit einem gut ausgerüsteten Kampffahrzeug beseitigt werden. Den leicht ausgefallenen Namen **Psybadek** trägt ein 3D-Plattformspiel mit Comic-Charakteren, die auf Hooverdeks durch die Gegend düsen. Erst für kommendes Jahr zu erwarten ist das Adventure **Respect Inc.**, bei dem es darauf ankommt, als Gauner Karriere zu machen. Außerdem steht das Strategiespiel **Sentinel Returns** auf dem Plan. Wie im berühmten Ur-»Sentinel« aus C64-Tagen müssen Sie auf fremden Planeten den hyperintelligenten Roboter durch die Anwendung der richtigen Strategien besiegen. Geoff Crammonds Originalspiel bekommt außerdem zeitgemäße Grafik und einen Mehrspielermodus. Nicht nur ein Update soll **Formel 1 '97** werden. Für noch mehr Realismus werden verbessertes Fahrerverhalten und optimierte Grafikengine sorgen. Wir hoffen weiter auf baldige Fertigstellung des Adventures **Island of Dr. Moreau**, das schon auf der letzten E3 gezeigt wurde.



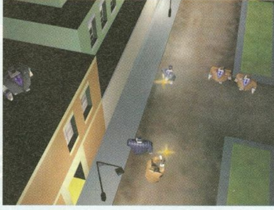
Manx TT Superbike: Heizen Sie auf zwei Rädern um die Wette. (Psygnosis)



◀ In G-Police, einem der vielversprechendsten Titel der Messe, fliegen Sie in futuristischen Städten Streife. (Psygnosis)

Red Orb Entertainment

Brøderbunds neues Spielelabel stellte die Titel vor, über die Sie schon im Vor-Ort-Bericht im Heft 7/97 gelesen haben. Aus der Strategieecke sind das **Warlords 3: Reign of Heroes** und **WarBreeds**. Zum Actionspiel **Take no Prisoners** gesellte sich noch **Assault**, das erste Nicht-Puzzle von Trilobyte. **The Journeyman Project 3** liegt nach Infos von Steve Schreck voll im Zeitplan, ebenso wie der den Stand dominierende Myst-Nachfolger **Riven**. Deutlich vom Messetrubel und dem Rummel um ihre Person gestreßt, waren die Miller-Brüder und ihr Kompagnon Richard Vanderwende froh, am dritten Tag wieder ins ruhige Oregon zurückzukehren. Rand Miller erzählte uns indes, daß die Festplatten von Cyans Silicon-Graphics-Rechnern fast bis zum Stehkragen gefüllt sind – Riven soll pünktlich erscheinen.



»Gauner gegen Gauner« könnte der Untertitel von Respect Inc. lauten. (Psygnosis)

Red Storm Entertainment

Die Firma von Thriller-Autor Tom Clany (»Jagd auf roter Oktober«) hat nach der U-Boot-Simulation »SSN« weitere Spiele in der Pipeline. **Politika** ist eine strategische Mischung aus »Risiko« und »Monopoly« – die Spieler schlüpfen in die Rolle einer politischen Organisation (das kann auch mal die Mafia oder die Kirche sein) und versuchen nach dem Tod des russischen Präsidenten ein maxima-



◀ Psybadek lockt mit Wölkchengrafik und Knuddelcharakteren. (Psygnosis)

les Stück vom Wohlstandskuchen abzustauben. **Planet Texas** ist – man glaubt es kaum – ein 3D-Shooter. In einem postapokalyptischen Szenario treten Sie als »Man with no name« gegen die Schergen des wahnsinnigen Cactus Bob an.

Er hat gut lachen: Tom Clancys neue Softwarefirma Red Storm Entertainment präsentierte zwei neue Spiele.

Ripcord Games

Kaum eine Ecke der Messehallen blieb von **Postal**-Werbungen verschont. Mit dem leicht makabren Brutalo-Actionspiel um einen durchgeknallten Postbeamten zog Ripcord gleich die Aufmerksamkeit der U.S.-Post auf sich und schaffte es, daß die Adresse der dazugehörigen Webseite (www.gopostal.com) flugs in die schwarzen Listen der Kinderschutzprogramme wie SurfWatch und Co. wanderte. Bei soviel Mumpitz bleibt das Spiel zwangsläufig etwas auf der Strecke: Bringen Sie alles und jeden um die Ecke, der Ihnen vor die Flinte läuft. **Space Bunnies Must Die!**, der alberne »Tomb Raider«-Klon von Pulse (»Bad Mojo«) macht schon einen recht vollständigen Eindruck. Am Leveldesign werde gerade gefeilt, heißt es vom schon in Ausgabe 12/96 vorgestellten Actionspiel. Lange keine »Wing Commander«-Verschnitte mehr gesehen? **Forced Alliance: The Glarious Mandate** schafft Abhilfe. Auf drei CDs müssen Sie in teilweise dreist ans bekannte Vorbild angelehnten Fliegern herausfinden, wer für Attacken auf irdische Raumschiffe verantwortlich ist.

Hidden Wars schließlich bringt 48 neue Missionen in neuartiger 3D-Ansicht ins Echtzeit-Strategiegenre ein: Ringen Sie mit Aliens auf zahlreichen Planeten um wertvolle Artefakte.



◀ **Postal: Nachdem Ihr Haus gepfändet wurde, brennen Sie aus Rache gleich ein paar andere nieder. (Ripcord Games)**

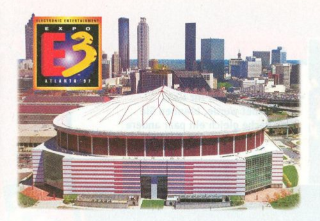


Gut geklaut ist halb gewonnen: Forced Alliance erinnert schwer an Wing Commander. (Ripcord Games)

Sega Entertainment

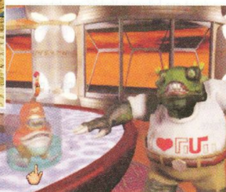
Realistischere Grafik, neue Kampfbewegungen und elf frische Kempen zeichnen Segas Prügelspiel **Virtua Fighter 2** aus. Als Polizist dürfen Sie in **Virtua Squad 2** wieder hemmungslos auf die plötzlich auftauchenden Bösewichter schießen. Diesmal geht die scharfe Verbrecherhatz sogar durchs U-Bahn-System.

Virtual On Cyber Troopers, Segas erstes PC-Spiel mit MMX-Support, entführt Sie in eine futuristische 3D-Arena, in der sich gigantische Kampfroboter heftige Feuergefechte liefern. Die Jugendbande Warriors aus dem gleichnamigen Kinofilm treiben in **Last Bronx** ihr blutiges Unwesen in den Straßen von Tokio. Die acht Straßenkämpfer haben vom Messer bis zum Wurfstern alles dabei.





»Endlich einen Vertrieb gefunden« – Steve Meretzky präsentiert stolz die Space-Bar-Schachtel (Segasoft).



Würden Sie diesem Herrn aus der Space Bar einen Drink abkaufen? (Segasoft)

Virtual On Cyber Troopers: High-Tech-Duelle zwischen scharf schießenden Robot-Gladiatoren. (Sega)

250 Meilen pro Stunde Spitzengeschwindigkeit, fünf neue Rennstrecken und acht NASCAR-Boliden unterhalten in **Daytona USA Deluxe** bis zu acht Starter. CD-Sound, kurvenreiche Gebirgsstrecken, hektische Stadtkurse und die Originalwagen der europäischen Touren-Rennszene beleben hingegen **Sega Touring Car Championship**. Das auf Saturn und Mega Drive erfolgreiche **Sonic 3D Blast** wird bald die PC-Fangemeinde erfreuen. Schnuckelige 3D-Grafik, Musik von der CD und sieben Zonen für Sonic, Knuckles und Tails versprechen erneuten Jump-and-run-Spaß. **NBA Action 98** rühmt sich mit 340 Superstars aller 29 NBA-Teams (inklusive Toronto und Vancouver), einem Trainingsbuch voller brauchbarer Spielzüge und dem Entwurf eigener Spieler.

Segasoft

Die Sega-Tochter kauft und entwickelt fleißig weiter. Prominentester Neuerwerb ist wohl **Space Bar**, das jüngste Adventure des Spiele-Urgesteins Steve Meretzky. Er war vormals bei Infocom unter anderem für den »Hitchhiker's Guide through the Galaxy« verantwortlich. Space Bar hätte ursprünglich bei Rocket Science erscheinen sollen, die allerdings mittlerweile in Konkurs gegangen sind. In einer Kneipe irgendwo in einem Universum müssen Sie einen Mordverdächtigen überführen, den Sie dummerweise noch nicht kennen. Dabei treffen Sie die ulkigsten Typen. **Golf: The Ultimate Collection** ist eine Sammlung von drei Golfspielen und einem Multimedia-Nachschlagewerk rund um den weißen Kunststoffball. Highlight ist »British Open Championship Golf« von Looking Glass, den »Flight Unlimited«-Machern. »Greg Norman Ultimate Challenge Golf«, »Picture Perfect Golf: Harbour Town Links« und eben die Golf-Info-CD »GolfAmerica« runden die Sammlung ab.

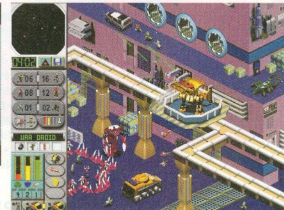
Das Internet bestimmt zwei weitere Titel: **Alien Race** ist ein Internet-Echtzeit-Action-Strategiespiel, bei dem bis zu 30 Spieler gleichzeitig antreten dürfen. Heiße Straßenprügeleien im Cyberspace verspricht **Net Fighter**. Im Trainingslager darf sich der Einzelkämpfer zuvor stählen und Special Moves entwickeln. Das Strategiespiel **Heat Warz** ist für acht Spieler ausgelegt. Virtuelle Kommandeure locken 100 Fähigkeiten und neue Technologien sowie acht gerenderte 3D-Schlachtfelder. In **Death Drome** werden Gefangene in schneller Action-Manier verheizt. Fahrend und schießend gilt es, im 360-Grad-3D-Gefängnis zu überleben. In der Tradition klassischer Strategiespiele wie »Civilization« sonnt sich **Emperor of the Fading Suns**. Wie bei »Master of Orion 2« kreuzen Sie durchs All und besetzen Planeten mit Hilfe von 100 verschiedenen Militäreinheiten. **Vigilance** ist ein 3D-Action-Strategie-Mix mit angeblich überwältigend realistischer Grafik. Nur den Namen gab es von den neuesten Projekten: **Flesh Feast**, **Skies**, **Ragged Earth**, **10six** und **Dirty Dwarves** zeigen, daß Segasoft noch einiges vorhat.

Sierra

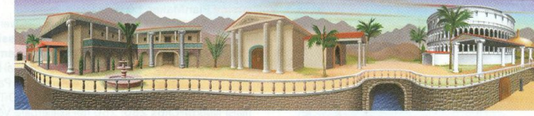
Völlig unmaskiert stellte sich Sierras neuer Reißer **King's Quest 8 – Mask of Eternity** vor. Entwicklungsleiter Mark Seibert erläuterte stolz die Errungenschaften und den aktuellen Stand der Dinge. Die von Dynamix entwickelte 3D-Engine bringt neuen Glanz in die königlichen Gemächer. Durch den Wechsel von traditioneller 2D- zur 3D-Umgebung, soll die Folge Käufer ansprechen, die die Vorgänger nicht mal mit der Kneifzange angefaßt hätten. Der junge Held wird viele Kämpfe zu bestehen haben, ehe er auch nur annähernd in der Lage ist, dem bösen Zauberer entgegenzutreten, der das Königreich Daventry bedroht. Sie schicken ihn deshalb durch sieben Welten, in denen er an die 70 Personen trifft. Die wenigsten sind ihm freundlich gesonnen, daher werden Sie sich in diesem Action-Adventure so manchem Kampf stellen müssen. Noch eine weitere Reihe feiert ihre Fortsetzung, nur mit dem Unterschied, daß sie bisher immer hinter den Paradeserien »King's Quest« und »Larry« zurückstehen mußte. Die Rede ist von **Quest for Glory 5 – Dragon Fire**. Die



In Kings Quest 8 – Mask of Eternity geht es weitaus kämpferischer als in den Vorgängern zu. (Sierra)



Allzu lange Zeit bleibt in Captives nicht, um über Ihre Strategie nachzudenken. (Sierra)



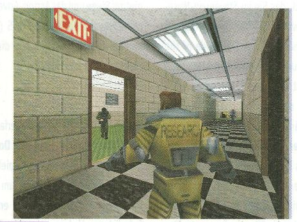
Quest for Glory 5 – Dragon Fire: Der von Fans heißersehnte Titel klotzt mit schöner Panoramagrafik. (Sierra)

Aktuell

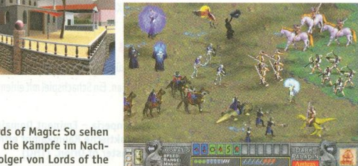
Treue, mit der die Fans für ein Wiederaufleben der Serie kämpften, ist ebenso einzigartig wie gerechtfertigt: In der Adventure-Rollenspielmixturen konnte der Helden-Charakter durch alle Fortsetzungen hindurch immer wieder importiert werden – programmiertechnisch sicher kein Pappenstil. Ehrensache, daß auch diesmal die alten Charaktere integrierbar sind. Die Optik erinnert an die Vorgänger, wurde aber erheblich verfeinert. In hochauflösender 3D-Panoramawelt soll gescrollt werden und die Perspektiven häufig wechseln. Genau wie Dragon Fire dürfte auch **Police Quest: SWAT 2** im Spätherbst herauskommen. Übernehmen Sie auch die Rolle der bösen Buben und beweisen sie als Anführer einer Gang in 15 Missionen gegen die SWAT-Jungs beweisen. Den letzten Schliff erhält gerade die Weltraumsimulation **Outpost 2: Divided Destiny**. Zum Besuch auf ein dämonenbevölkertes Eiland lädt das Fantasy-Rollenspiel **Demon Isle** ein. **Cyberstorm 2: Corp-Wars** ist der Nachfolger von »Missionforce: Cyberstorm«. Auf völlig neuen Planeten konstruieren Sie künstliche Piloten, die Sie nach Gutdünken einsetzen.

Pinball-Wizards geben sich im Herbst mit **3D Ultra Pinball: The Lost Continent** die Kugel geben, bei dem sich die Flippermaschinen durch ein besonders großzügig breites Tableau auszeichnen sollen. **X-Fighters** ist eine Flugsimulation, deren Szenarien wieder einmal in die Zeit des Zweiten Weltkriegs gelegt wurden. Dynamix arbeitet mit Hochtouren an **Earthsiege 3: Future Wars**, das mit einem enormen Waffenarsenal und Netzwerkmodus die Fans zum Marathonspiel locken möchte.

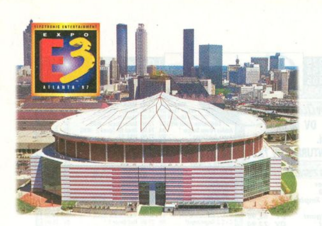
Recht flott ging es bei Impressions **Captives** zur Sache. Im Action-Strategie-Mix müssen Sie unangenehmen Aliens durch cleveres Taktikieren und schnelles Handeln in 25 Missionen alle Gefangenen abluchsen. General Lee darf sich noch immer nicht zur Ruhe setzen: In **Civil War Generals 2: Grant, Lee, Sherman** bestehen Sie Kampagnen und Schlachten auf beiden Seiten, je nachdem, ob Sie mehr mit den Konföderierten oder der Union sympathisieren. **Lords of Magic** ist wie sein Vorgänger »Lords of the Realm 2« ein rundenbasiertes Strategiespiel mit Echtzeitkämpfen. Sie kommandieren über 80 verschiedene Kreaturen und müssen vom Zauberspruch über Artefakte bis zu ganzen Städten mit allem Erdenklichen handeln. Von Papyrus kommt die Rennsimulation **SODA Off Road Racing**, bei der die Fahrer erst die einfacheren Strecken meistern müssen, ehe sie auf die schwierigen losgelassen werden. **Half-Life** macht sich die »Quake«-Engine zunutze. Mit dem 3D-Shooter gibt Valve seinen Einstand. Dem Team gehören mehrere Ex-Mitarbeiter von Doom- und Duke-Produktionen an, denen es vor allem darum ging, die Fähigkeiten der Engine um ein vernünftiges Gameplay zu erweitern. Die Gegner sollen nicht dummdreist agieren, sondern intelligent genug sein, einen Hinterhalt zu bilden, sich zusammenzutun oder, falls nötig, sich auch einmal zurückzuziehen. Es sind nicht unbedingt die Massensportarten, die in der »Front Page Sports«-Serie vertreten sind, bis auf eine Ausnahme: die Skisimulation **Front Page Sports: Ski Racing.** Sie bietet Abfahrtsrennen, Slalom, Riesentorlauf, Super G sowie Kombinationswettbewerb und soll diesen Winter passend zur Jahreszeit erscheinen. Mit einer neuen

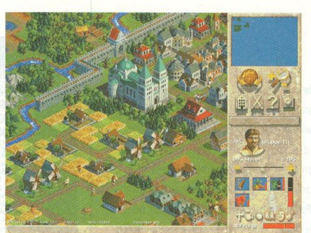


▲ Ziemlich gruselig ist der 3D-Shooter Half-Life. (Sierra)



Lords of Magic: So sehen die Kämpfe im Nachfolger von Lords of the Realm 2 aus. (Sierra)



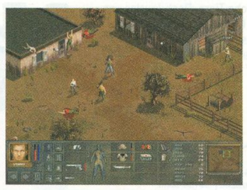


Anno 1602: Holländische Siedler bauen in lieblicher Insellandschaft ein Wirtschaftsimperium auf. (Sunflowers)

Benutzeroberfläche kommt **Football Pro '98.** Blutige Nasen holen können sich Boxer demnächst bei **Front Page Sports Pro Boxing.** Wer nicht im Trüben fischen will, angelt sich **Trophy Rivers.** Denkakrobaten fühlen sich eher bei **Power Chess 98** wohl, in dem als Neuerung beispielsweise ihre Dame in Sprachausgabe den Spielverlauf analysiert.

Sirtech

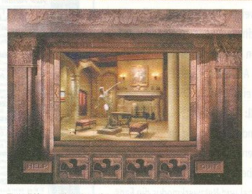
An dem bewährten Grundkonzept hat sich in **Jagged Alliance 2** nichts verändert: Nach wie vor zieht jeder Stratege seine Söldnergruppe rundenbasiert durchs Terrain, um Computergegner oder besser noch Netzwerk-Kollegen zu umzingeln. Verbessert hat sich die grafische Darstellung (SVGA) und die Waffen- und Söldnerzahl. Letztere beherrschen neue Bewegungsmuster und natürlich auch wieder witzige Sprüche. Ein Quizspiel par excellence soll **Pathe News 20th Century Challenge** mit Fragen über den Zweiten Weltkrieg bis zu O. J. Simpson werden. Explosive Mehrspielergefechte in bunter Hi-Res-Grafik verspricht **Xfire.** Komplexe Kampagnen für Einzelspieler ergänzen das SF-Actionspiel.



Pressure, Pressure: Jagged Alliance 2 zeichnet sich durch noch witzigere Sprüche und eine Vielzahl markanter Söldner aus. (Sirtech)

Sunflowers

Die Handelssimulation **Anno 1602** zeigt inhaltlich deutliche Parallelen zu »Colonization« und den »Siedlern«: Holländische Segler landen auf unbekannten Inseln, um sie zu besiedeln, sich mit den Eingeborenen mehr oder weniger friedlich zu arrangieren, Bodenschätze aufzutreiben und schließlich zu handeln. Im Gegensatz zu den genannten Programmen gibt es in Anno 1602 keine militärische Expansion – nur der wirtschaftliche Erfolg zählt. Die Suche nach Gold und der Kampf gegen Piraten und Naturgewalten bringen Würze in den weiteren

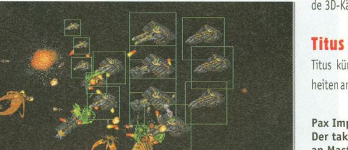


Temüjin – The Capricorn Collection: Was geht in diesem Museum vor? (Southpeak Interactive)

Spielverlauf. Nach jedem bestandenen Szenario erhöht das Programm die Schwierigkeit. Im Mehrspielermodus dürfen sich bis zu vier Händler schikanieren, zum Beispiel durch Sabotage oder direkte Echtzeit-Kämpfe. Verantwortlich für das Spiel zeichnen übrigens die österreichischen Max-Designer (1869, Oldtimer).

Southpeak Interactive

Mit einer neuartigen Grafik-Engine namens »Video Reality« will Southpeak den Adventure-Markt aufrollen. Alle Umgebungen werden auf 35-mm-Film gebannt und in 360-Grad-Rundumsichten umgewandelt. **Temüjin – The Capricorn Collection** ist das erste Abenteuer, in dem diese Technologie zum Einsatz kommt. Die Story stammt von Lee Sheldon, bekannt als Autor von »Das Rätsel des Master Lu«: Dschingis Khans Macht stammt von einem geheimnisvollen Artefakt, das Sie im Stevenson-Museum aufspüren sollen, bevor es die Welt in den Abgrund reißt. Als Jack Wright müssen Sie in **Dark Side of the Moon** herausfinden, warum Ihr Onkel auf dem Mond von Cepheus-6 gestorben ist und was es mit seiner alten Mine auf sich hat. Dazu steht Jack noch unter akutem Mordverdacht. In Kapitän Nemos Fußtapfen treten Sie in **20,000 Leagues under the Sea: The Adventure continues.** Mit der Nautilus laufen Sie im Tiefseeabenteuer unter anderem das Bermudadreieck und Atlantis an. **Drachen Zor** ist eine Mischung aus Action-Adventure und 3D-Prügelspiel, bei dem Sie um das mysteriöse Drachentor kämpfen. Unzählige ein- und zweiseitige



Puzzles dürfen Sie in **Virtual Jigsaw** lösen, während beim Internet-Abenteuer **The Light Files** (www.lightfiles.com) 5000 Dollar zu gewinnen sind.

Sunsoft

Das auf der letzten ECTS angekündigte Manga-Adventure **Takeru: Letter of the Law** ist eigentlich fertig. Allerdings gab es Probleme mit der deutschen Lokalisierung, die daher nochmals durchgeführt werden mußte. Massimilio Sacci von Sunsoft ist jedoch zuversichtlich, daß das Spiel schon bald erscheinen wird. Inhaltlich müssen Sie als Takeru mit Ihrem Gehilfen Bumbuku, einer Mischung aus UFO und Waschbär, gegen eine böse Zauberin und ihre Schergen antreten. **Syyrah – The Warp Hunter** ist eine Art aufgemotztes 3D-»Asteroids« und soll mit mehr als 120 Leveln und einem Mehrspielermodus Suchtqualitäten aufweisen. Das kombinierte Sportspiel/Fußballmanager **Soccer Nation** stellten wir in der vorigen Ausgabe vor.

Telstar

Tieferer Hintergrund des surrelistisch anmutenden Abenteuers **Excalibur 2555 AD:** Sie müssen das legendäre Schwert aus der englischen Mythologie in der fernen Zukunft aufspüren und nach Camelot zurückbringen. In bester Ritter-Tradition wehren Sie sich dabei mit schicken Laserschwertern gegen Ihre Widersacher. In ungewöhnlicher 2D-Perspektive jagd **Timequest** den PC-Abenteurer über den Planeten und natürlich quer durch die Zeiten. Eine mysteriöse Geschichte bietet Rätsel, die in 72 Stunden Echtzeit gelöst werden müssen. Biblische Fluten, Feuersbrünste, Überbevölkerung, Kriege und Atombomben machen die Rettung der Welt nicht leicht. Das Rennspiel **Wreckin Crew**, den Strategietitel **Siege** und das Action-Adventure **Joe Blow** sahen wir schon auf der letzten ECTS (Ausgabe 11/96). Die drei Spiele sollen aber noch in diesem Jahr den Weg in die Händlerregale finden.

THQ

Der Macintosh-Titel »Pax Imperia« findet nun auf dem PC mit **Pax Imperia – Eminent Domain** einen würdigen Nachfolger. In dem Strategiespiel müssen Sie nach wie vor ein galaxieweites Imperium hegen und pflegen. Dabei gilt es, 800 Welten zu entdecken, erforschen, kolonisieren und auszubeuten. Treffen die bis zu 16 Spieler aufeinander, entbrennen in Echtzeit spannende 3D-Kämpfe.

Titus

Titus kündigt für den Herbst zwei Neuheiten an. Ein Schachspiel mit einem Tuto-

Pax Imperia – Eminent Domain: Der taktische Raumkampf erinnert an Master of Orion. (THQ)

rial ist **Virtual Chess 2**. Nettes Feature: Es sind mehrere Partien zugleich spielbar. Zudem lassen sich bestimmte Stellungen »klonen«, so daß Sie durch Probieren selbst herausfinden kann, welcher Zug in einer Situation der günstigste ist. Keine Girlie-Band, sondern ein Shoot'm-up mit über 50 Leveln ist **Space Girl**. Fünf verschiedene 3D-Welten erwarten Sie, in denen Sie Raumstationen verteidigen, andere Schiffe eskortieren oder die feindliche Waffen sabotieren.



Space Girl: Zerlegen Sie Texturen im Weltraum. (Titus)



F1 Racing Simulation: Vollgas auf der Geraden – Ubis Version des F1-Zirkus macht grafisch eine hervorragende Figur. (Ubi Soft)

Ubi Soft

Auf der E3 gab Ubi Soft eine zukünftige Zusammenarbeit mit geobra Brandstätter bekannt, dem Hersteller der Playmobil-Figuren. Action-, Adventure- sowie Edutainment-Titel sollen ebenso wie spezielle »multimediale Playmobil-Welten für Mädchen« im Laufe des nächsten Jahres erscheinen. Aktueller ist die **F1 Racing Simulation**, für die sich Ubi die offizielle Formel-1-Lizenz der Saison '96 sichern konnte. Wie schon in der letzten Ausgabe berichtet, soll eine Kooperation mit Renault dafür sorgen, daß alle technischen und fachlichen Details ganz den Original-Boliden entsprechen. Wie bei »GP2« gibt es hehre Mengen an Einstellungenvarianten. Ohne eine 3D-Karte bleiben die Wagen aber an den Boxen.

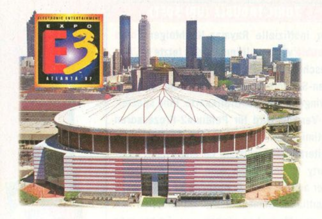
Angehende Weltenbummler begleiten **Valdo**, einen portugiesischen Jungen, bei seinen Abenteuern rund um den Globus. Authentische Logbücher und fremde Kulturen bilden den Hintergrund für acht Spiele im Spiel. Das schon länger angekündigte **Rayman's World** mit eingebautem Level-Editor soll nun gegen Jahresende erscheinen. Schon etwas eher soll **pod Gold** inklusive aller bislang im Internet veröffentlichten Bonusstrecken,

TONIC TROUBLE (UBI SOFT)

Der inoffizielle Rayman-Nachfolger Tonic Trouble verlangt Ihrem PC das letzte ab. Das Geschicklichkeitsspiel wird von den Rayman-Schöpfern programmiert und benötigt zwingend eine 3D-Grafikkarte. Eine spezielle Version wird für Pentium2-Prozessoren optimiert sein. Zum Inhalt: Der leicht angeheiterte Außerirdische Ed kippt nach einer Party versehentlich eine Dose Weltraum-Bier auf die Erde. Dummerweise läßt dieses sämtliches Gemüse mutieren, das sich nun an den Menschen rächen will. Ed hat also alle Hände voll zu tun, in dem mit bis zu 60 Frames pro Sekunde (fps) animierten Spiel für Ruhe und Ordnung zu sorgen. Wie schon zu »pod« gibt es auf dem Ubi-Webserver neue Level und Charaktere.



Tonic Trouble: Die Grafik des abgedrehten Geschicklichkeitsspiels erinnert deutlich an Super Mario 64. (Ubi Soft)



Wagen und Updates herauskommen, das nun auch Pentium2-Rechner und Force-Feedback-Joysticks unterstützt. Noch in ferner Zukunft liegt ein bislang namenloses Rennspiel, das Vivid Image für Ubi Soft entwickelt.

Virgin Interactive

Virgin hauste nach dem mittelalterlichen Kloster der ECTS dieses Mal in einem Zirkuszelt, in das man nur mit schriftlicher Einladung eingelassen wurde. Die Spiele, die dort auf den ehrfürchtigen Besucher warteten, waren die Geheimniskrämerei durchweg wert. Zu **Baphomets Fluch 2** lesen Sie mehr in unserem Vor-Ort-Bericht im Aktuell-Teil, über **Blade Runner** im separaten Kasten und im Interview mit Louis Castle auf Seite 22. Der Name von **C&C: Einsame Entscheidung** führt in die Irre, denn einsam soll der Spieler nun wahrlich nicht bleiben: Bis zu 50 Strategen treten im Internet gegeneinander an. Jeder befehligt jedoch nur eine Einheit. Gewinner ist, wer als letzter übrig bleibt – daher der logischere Originaltitel »Sole Survivor«. Zwar gab es die **C&C Missions-CD 2: Vergeltungsschlag** auf der Messe nicht zu sehen, erste Details wurden jedoch bekannt: Sieben neue Einheiten, 18 neue Einzelmissionen und rund 100 neue Mehrspielerlevel, bis zu 126 mal 126 Bildschirme groß, sind mit von der Partie.

Blitzende Kufen, aufspritzendes Eis, tieffliegende Pucks und krachende Bodychecks zeichnen **NHL Powerplay '98** aus. Die Eishockey-Simulation soll im Herbst kommen und Ihnen mit einer verbesserten Computerintelligenz mächtig Dampf machen. Damit die Kämpen der National Hockey League Players' Association (NHLPA) nicht ausrutschen, brauchen Sie eine 3Dfx-, Rendition- oder PowerVR-Grafikkarte. **Resident Evil** macht bald den Sprung von der PowerVR auf den normalen PC. **Sabre Ace – Konflikt über Korea** (siehe PC Player 8/97) soll noch im Spätsommer brillieren. Historische Schauplätze, akkurate Aerodynamik und realistisches Flugverhalten deuten an, daß das Entwicklungsteam von Eagle zuvor ernsthafte Simulatoren, zum Beispiel für den B-2-Stealth-Bomber oder den F-22 ATF, gebaut hat. Mit **Götterdämmerung** dämmert langsam der Nachfolger von »Lands of Lore« heran – nach dem Sommer sollen die vier CDs zu haben sein (siehe auch Heft 8/97).





Heiße Bodychecks auf kaltem Eis: In NHL Powerplay '98 werden zahlreiche Rempel-Methoden eingebaut. (Virgin)

Der Rest der Welt

Der interaktive Thriller **Tender Loving Care (Aftermath Media)** (Preview in PC Player 8/97) bleibt bislang das einzige Programm des jungen Softwarehauses. **Anstoss 2 (Ascaron)** steht unmittelbar vor der Veröffentlichung. In einem separaten Preview in dieser Ausgabe finden Sie ausführliche Informationen über das langerwartete Fußballspiel. **Defiance (Avalon Hill)** eifert Descent und dem Duke nach, unterstützt MMX, verwöhnt mit 3D-Sound und bietet wie üblich ein ungewöhnliches Waffen-Arsenal. Eher was für Amerikaner: **You don't know Jack 3** und **Acrophobia (beide Berkeley Systems)** sind Quiz- beziehungsweise Denkspiele, bei denen Sie zum einen Fragen zum amerikanischen Fernsehen beantworten, zum anderen witzige Wörter aus zufällig gebildeten Abkürzungen ersinnen müssen. **Myth – The fallen Lords (Bungie)** klingt fast wie ein Point-and-click-Adventure – dabei handelt es sich um ein Fantasy-Strategiespiel, das man vielleicht als »Warcraft 2 in 3D« beschreiben könnte. Sie liefern sich darin in dreidimensionalen Landschaften relativ blutige Schlachten mit den gefallenen Lords, bei denen die Körperteile »physikalisch korrekten Flugbahnen« folgen. **RedJack: Revenge of the Brethren (Cyberflix)** erweist sich als Fantasy-Adventure der »Titanic«-Macher und bietet Rätsel und Kämpfe zur Zeit der Seeräuber. Das Strategiespiel **Metalizer (Greenwood)** stellten wir bereits in der letzten Ausgabe vor. Das Actionspiel **Deadly Skies** und das Action-Adventure **Iron John Hawk (beide JVC Digital Arts Studio)** sahen wir bereits vor einem Jahr auf der letzten E3. Noch ein Spiel zum Thema Touringwagen an: **International Touring Car Championship (Magnetic Fields)** bietet gleich 16 exakt nachgebildete Rennstrecken, SVGA-Grafik und MMX-Unterstützung. **Armada – Star Command 2 (Metropolis Digital)** ist der Nachfolger von »Star Command: Revolution«, der mit einer Mischung aus Strategie und Action den Erfolg des Vorgängers wiederholen will.



Myth – The fallen Lords: Zuviel Blut tut selten gut – am Ende einer Schlacht hat sich der Boden rot gefärbt. (Bungie)

Kurz und schmerzlos: Das Actionspiel **C2 (Piranha Interactive)** entführt Sie in Kampfarenen, in denen es um Leben und Tod geht. Es gilt, 15 gefährlich-chaotische Level zu überstehen. **Moving Puzzle (Ravensburger)** wurde als Weltneuheit groß angekündigt. Dabei ist ein Verschiebepuzzle, das ein bewegtes Bild zur Grundlage hat, schon recht betagt. Bereits in PC Player 1/95 lesen Sie einen Test vom sehr ähnlichen »Vid Grid«. **Montezuma's Return (Software 2000)**, Nachfahre des 8-Bit-Action-Adventures, stellten wir schon in Ausgabe 8/97 vor. Ein cineastisches Abenteuer ist **Time Warrior: The Armageddon Device (Stock's Eye)** geschaffen. In gerenderten Szenen spürt ein Archäologe in der Zukunft dem Geheimnis des Armageddon Device nach. Die Zeit drängt, da sein Fund beginnt, das umliegende Sonnensystem zu zerstören. Bei **Wild Ride (Uncle Vic Incorporations)** handelt es sich um ein abgefahrenes 3D-Echtzeit-Surfspiel. Große weiße Haie, Aliens und toxische Abfälle machen dem Wellenreiter das Leben schwer, das immerhin von 20



Armada – Star Command 2: Dies soll ein Bild aus dem Spiel, nicht einer Zwischensequenz sein – wir bleiben eher skeptisch. (Metropolis Digital)

Aktuell

Surf-Liedern umspült wird. **Dark Rift (Vic Tokai)** ist ein 3D-Prügelspiel. Nicht mehr, nicht weniger. **Hokus Pokus Pink (Wanderlust Interactive)** schickt Paulchen Panther wieder auf eine geheime Mission: Eigentlich wollte er als Vertreter Lexika verkaufen, doch als Nathan Periowinkle ein kleines Mädchen in einen Riesen-Wombat verwandelt, setzt er alles daran, ihr zu helfen. Er besucht wie im Vorgänger erneut zahlreiche Länder rund um den Globus. **(ms/rm/ra)**

BLADE RUNNER (VIRGIN INTERACTIVE)

Westwood hat mit »Command & Conquer« so viel Geld verdient, daß sich die Firma locker den Luxus einer teuren Filmlizenz leisten kann. Dabei wird nicht irgendein x-beliebiger Kassenschlager verwurstet, sondern gleich ein großer Titel eingekauft: Zum Kultfilm Blade Runner (1982) wird seit annähernd zwei Jahren ein Action-Adventure entwickelt (siehe auch PC Player 7/96), das wahrscheinlich ähnliche Maßstäbe wie seinerzeit der Kinohit von Ridley Scott setzen wird. Optisch unterscheidet sich das PC-Spiel nur in Nuancen vom filmischen Vorbild – eine hohe Auflösung, die sonst nur in Zwischensequenzen zu sehen ist, sowie die aus dem Film bekannte Ausstattung, Architektur und Technologie erzeugen eine glaubhafte Blade-Runner-Atmosphäre. Dabei wird aber weder der Film Punkt für Punkt nachgespielt, noch jagt Harrison Ford durch die actionreiche Szenerie. Thematisch aber blieb man dem Original treu: Als staatlicher Blade Runner müssen Sie verdächtige Personen finden, verfolgen und beobachten, um die gefürchteten Replikanten zu entlarven. Da bei jedem Spielstart per Zufallsgenerator die Identität der Replikanten vom Computer bestimmt werden, verläuft kein Spiel wie das andere.

Sie führen Zwiegespräche mit den Charakteren, lösen Rätsel und bestehen Actionsequenzen. Untermalt wird das Spiel, dessen Fertigstellung noch zum Jahreswechsel erwartet wird, von Kompositionen aus dem ursprünglichen Vangelis-Soundtrack des Films.



Irrtum, hier handelt es sich nicht um eine Szene aus dem Kinofilm, sondern um eine typische Sequenz aus dem gleichnamigen PC-Spiel.



Viele der dunklen, nebligen, regenfeuchten Schauplätze dürften dem Ridley-Fan bekannt vorkommen – doch die Handlung ist keinesfalls identisch.



Sie steuern den Blade Runner in der Bildmitte, der sich mal auf vorbestimmten Pfaden, oft aber auch frei durch den Raum bewegen kann.



Schußwechsel sind ebenso an der Tagesordnung wie das Auskundschaften, das Lösen von Puzzles oder das intensive Befragen aller Verdächtigen.





Messebericht: Hardware von der Electronic Entertainment Expo

KNÜPPEL DICKE

Vom Joystick bis zum Grafikprozessor zeigten Hersteller auf der E3 alles, was das Herz begehrt. Dabei sind vor allem Joysticks mit sogenannten Feedback-Fähigkeiten auf dem Vormarsch.

Der Sidewinder Force Feedback Pro von Microsoft »reagiert« auf die Spiele.

1500 neue Spiele klingt ja nicht schlecht, aber ohne die richtige Zusatzhardware machen sie weniger Spaß. Daher war die Spielemesse »E3« in Atlanta nicht nur ein Software-Eldorado. Auch für Hardwarehersteller hieß es, ihre neuesten Produkte zu präsentieren. Wiedermal ist die Joystick-Front in Bewegung. Wie schon CH Products mit **Force FX** (getestet in Ausgabe 8/97) stellte Microsoft einen Joystick mit motorgesteuerter Reaktion vor: den **Sidewinder Force Feedback Pro**. Laut Microsoft unterstützen den Feedback Pro bereits 37 Spiele. Thrustmaster zeigte mit dem Analogjoystick **Millenium 3D** ihr jüngstes Paradestück. Die Lage des Stick wird digital ermittelt und analog weitergegeben. Weiterhin neu im Programm von Thrustmaster: das Gamepad **Rage 3D** und die Pedal- und Lenkrad-Einheit **MotorSport GT**, die mit Feedback-Funktionen ausgestattet wurde.

Thrustmaster konnte endlich den Millenium 3D zeigen.

Gamepad für die dritte Dimension

Logitech präsentierte mit dem **CyberMan 2** ein Gamepad. Es versteht sich nicht nur auf die üblichen 2D-Richtungen, sondern liefert über Drücken und Ziehen des Steuerelementes auch Information über die Höhe. Nachteil: Der CyberMan 2 läuft nur unter Windows 95 oder in dessen DOS-Box.

Ein Gamepad der ganz anderen Art offerierte Saitek dem Besucher. Der **PC Dash** funktioniert wie ein überdimensionales Touchpad zur Tastaturerweiterung. Anhand verschiedener Karten sind viele (Spiele-) Funktionen leicht wählbar, die der Anwender normalerweise erst über Tastaturakrobatik erreicht. Mittels eines Barcodes wird der PC Dash beim Einschieben der Karte programmiert. Viele Hersteller von Spielen haben bereits reges Interesse und Unterstützung bekundet.

Permedia 2 – der Grafikprozessor

3Dlabs enthüllte mit dem **Permedia 2** ihren neusten 3D-Grafikprozessor. Er bietet neben den heute unerläßlichen 3D-Funktionen MPEG2-Video-Dekodierung, eine Einheit zur Erzeugung von Videosignalen und ist obendrein bereits für AGP gerüstet. Daß der Permedia 2 dabei noch die Arbeit eines herkömmlichen 2D-Grafikchips übernimmt, fällt kaum noch ins Gewicht. **(kw)**

Mit CyberMan2 von Logitech geht es ab in die Höhe.

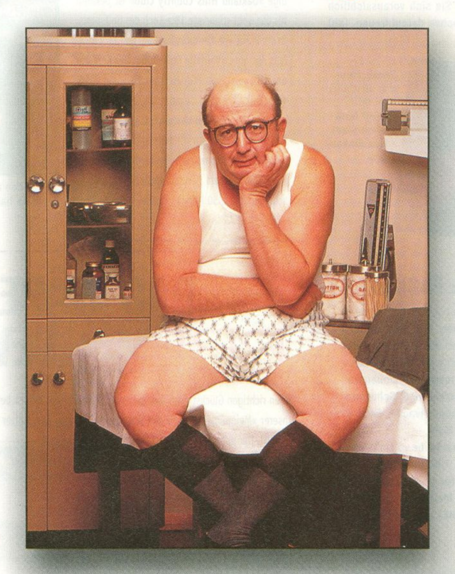


Der PC Dash von Saitek übernimmt auf komfortable Weise die Tastaturfunktionen.



3Dlabs entwickelte den leistungsfähigen 3D-Grafikprozessor Permedia 2.

Kixxlosigkeit ist heilbar. Die Methode günstig.





Interactive Classix

Ausgewählte Game-Klassiker zu einem besonders günstigen Preis.
Starten Sie Ihre Software-Sammlung!



WARTEN AUF FLOYD

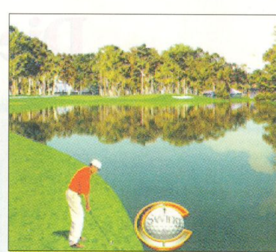
Das langerwartete »Floyd« aus der Schmiede von Adventure Soft (»Simon the Sorcerer«) nähert sich langsam der Fertigstellung. Auf der E3 haben sich die Programmierer nicht blicken lassen, statt dessen haben Sie fleißig in ihrem Kämmerlein weitergearbeitet. Nach den letzten Feinschliffen dürfen Sie sich voraussichtlich in den nächsten Wochen darauf freuen. (ab)



Floyds Freudin düst eben mal mit ihrem Auto in die Stadt zum Einkaufen.

LINKS NEU KURSIERT

Access beglückt Golffreude mit drei neuen Kursen, die zu sämtlichen Versionen von »Links« und »Microsoft Golf« kompatibel sind. Der altehrwürdige »**Oakland Hills Country Club**« ist bekannt für das wohl schwerste 18te Loch des Golfsports. In der Prärie von Kentucky liegt der von Jack Nicklaus designte »**Valhalla Golf Club**«. Der Kurs war der Schauplatz der PGA-Meisterschaft von 1996. »**Sea Island**«, auch bekannt unter dem Namen »The Cloister«, ist der Heimatplatz von Davis Love III. Zusätzlich zum Kurs finden sich in diesem Add-on auch Animationen und Kommentare sowie ein Interview mit dem berühmten Golfer. Die Kurse schlagen mit je 50 Mark zu Buche. (ab)



Sie werden auf »Sea Island« mit viel Wasser zu kämpfen haben.

HACKEN & PACKEN

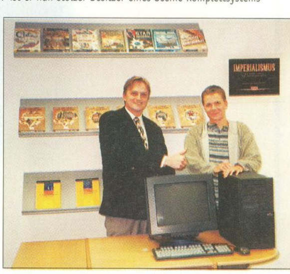
Von Hemmings kommt eine CD namens »**Hacker**« auf den Markt, die den schönen Untertitel trägt, »Nur wer die Werkzeuge des Hackers kennt, kann sich wirksam schützen.« Mit dabei sind die Shareware-Versionen von Hex-Editoren, Disassemblern und Schutzprogrammen wie »Pretty Good Privacy«. Empfohlener Verkaufspreis: 25 Mark.

»**Zip & Co**« ist eine Silberscheibe voll mit Packprogrammen. Mehr als 100 Platzsparer und unzählige Tools winken für einen Preis von 30 Mark. Die Sammlung von Markt & Technik Interactive enthält auch MIME- und UUCode-Konverter. (ab)

DAS WÄRE IHR PREIS GEWESEN ...

Einen richtigen Glückstreffer landete Peter Schaeffer aus Ketsch bei Heidelberg: Durch seine Teilnahme an unserer »Meinungsmache« in der Ausgabe 6/97 ist er nun stolzer Besitzer eines Scenic-Komplettsystems von SNI. Der potente Rechner hat sogar entgegen unserer Ankündigung bereits den neuen 233-Mhz-MMX-Prozessor an Bord. Passenderweise stiftete Mindscape auch gleich MMX-Spiele als Grundausstattung.

Peter muß eine besonders nette Glücksfee auf seiner Seite haben, denn seine Teilnahmekarte wurde aus über 12 000 Einsendungen herausgefischt. Der 19jährige Abiturient durfte sich nicht nur die von Mindscape und Intel gemeinsam ausgeloste Multimedia-Maschine abholen, sondern bei der Gelegenheit auch hinter die Kulissen des renommierten Softwarehauses in Mühlheim schauen. Ihm wurden alle Produktschritte von der Marktforschung bis zur Konfektionierung der Spiele erklärt. Persönlich gefiel ihm dabei »Imperialismus« am besten: »Es sieht verdammt gut aus und verlangt eine Menge Diplomatie«, lautete sein Kommentar. Über das Management-Strategiespiel berichteten wir bereits in Ausgabe 8/97.



Peter Schaeffer (rechts) im Glück: Josef P. Hahn, Marketing & Sales Director der Firma Mindscape, übergibt den Hauptgewinn.

Es gab natürlich weitere Gewinner: Je ein Mindscape-MMX-Paket, bestehend aus dem wahnwitzigen Rennspiel »Megarace 2« und dem mystischen Adventure »Azraels Tear« gehen an: Elisabeth Sänger, Münster, Jörn Meier, Berlin, Frank Bachmann, Schönaich, Paul Fuchs, Straubing, Thomas Drexler, München, Bernhard Lutz, Bellheim, Markus Meier, CH-Bern, Karsten Naujoh, Hagen und Stefan Schweimler aus Winsen.

Die drei »Royal-Flush«-Pakete von Grafikkartenspezialist Miro gehen an Jochen Spies, Kassel, Tobias Schmitt, Weingarten und Werner Rohmann, Stade. Über das Audiosystem »EWS 64 XL« von Terratec darf sich Andreas Ebermann aus Itzehoe freuen. Das 16-Bit-Soundsystem »Base 1« aus gleichem Hause gewann Stephan Abraham aus Kiel. (rm)

KURZ NOTIERT

- Jetzt erscheint »Guts 'n' Garters« für rund 100 Mark auf dem deutschen Markt. Lediglich die Zwischensequenzen sind noch in englisch, der Rest wurde in akzeptabler Qualität in unsere Muttersprache übersetzt.
- 40 Mark kostet das »Track Pack«, das zwölf neue Strecken und etliche Detailverbesserungen für »Have a N.I.C.E. Day« enthält.
- Bücher werden immer billiger: Unter der Internet-Adresse http://www.amazon.com (siehe auch das Surfbrett in der Ausgabe 6/97) finden Sie Bücher preiswerter als im Handel. Jetzt wurden die Preise noch einmal um 20 Prozent für Paperbacks und 30 Prozent für Hardcovers gesenkt.



DARK COLONY
ECHTZEIT-STRATEGIE UND ACTION AUS EINER ANDEREN WELT.
KOLONISIERUNG
SEPTEMBER 1997
KOLONISIERUNG
SIE SIND UNTER UNS.
UND AB SEPTEMBER TRETEN SIE
UNS GEGENÜBER...
DARK COLONY
DISTRIBUTED BY
Acclaim
Entertainment GmbH
Dark Colony is a trademark of Gametek Inc. © 1997 Gametek Inc. All rights reserved.Distributed by Acclaim. Acclaim is a division of Acclaim Entertainment.



Platz	Vormonat	Titel	Hersteller
1	(1)	C&C 2: ALARMSTUFE ROT	Westwood/Virgin
2	(2)	DIABLO	Blizzard
3	(5)	MDK	Acclaim
4	(11)	Master of Orion 2	Microprose
5	(9)	Theme Hospital	Electronic Arts
6	(10)	Warcraft 2	Blizzard
7	(18)	X-Wing vs. TIE Fighter	LucasArts
8	(6)	Civilization 2	Microprose
9	(4)	Tomb Raider	Eidos
10	(14)	Indiziertes Spiel	Virgin
NEU 11	(NEU)	Need for Speed 2	Electronic Arts
12	(12)	Indiziertes Spiel	3D Realms
NEU 13	(NEU)	Earth 2140	Topware
14	(7)	Formula 1 Grand Prix 2	Microprose
15	(16)	Schleichfahrt	Blue Byte
16	(8)	Privateer 2: The Darkening	Electronic Arts
17	(3)	Die Siedler 2	Blue Byte
18	(15)	Interstate '76	Activision
19	(13)	Comanche 3	Novalogic
20	(20)	Wing Commander 4	Electronic Arts

Quelle: Leserzuschriften an die Redaktion PC Player. Erhebungszeitraum Juli 1997.

Verkaufscharts

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller
1	(NEU)	Dungeon Keeper	Bullfrog
2	(NEU)	Wet – The sexy Empire	CDV Software
3	(1)	DSF Fußball Manager	Sierra
4	(22)	Gold Games	Topware
5	(4)	Power F1	Eidos
6	(2)	Earth 2140	Topware
7	(3)	Roter Alarm: Gegenangriff	Westwood/Virgin
8	(5)	C&C 2: Alarmstufe Rot	Westwood/Virgin
9	(NEU)	Pro Pinball Timeshock!	Empire
10	(9)	Die Siedler 2	Blue Byte
11	(14)	Flight Simulator 6.0 für Win 95	Microsoft
12	(NEU)	Comanche 3	Novalogic
13	(11)	Need for Speed 2	Electronic Arts
14	(7)	Tomb Raider	Eidos
15	(NEU)	Der Industriegigant	Bomico

Quelle: Karstadt AG. Erhebungszeitraum: Juli 1997

Die beliebtesten Spielehersteller

Platz	Vormonat	Hersteller	Internet
1	(NEU)	Bullfrog	www.ea.com
2	(5)	Blizzard	www.blizzard.de
3	(1)	Westwood	www.vie.co.uk\~vie
4	(NEU)	LucasArts	www.lucasarts.com
5	(4)	Microprose	www.microprose.de

Quelle: Leserzuschriften an die Redaktion PC Player. Erhebungszeitraum: Juli 1997.

Ihre Stimme zählt! Jeden Monat starrt die Software-Industrie gebannt auf das Votum der PC Player-Leser. Um eine möglichst repräsentative Auswertung zu erhalten, zählen wir auch auf Ihre Stimme! Nur schnell die entsprechende Postkarte in der Heftmitte ausfüllen, Briefmarke drauf und ab damit – je mehr Leser sich beteiligen, desto aussagekräftiger das Ergebnis.



DAS SPIELE-MAGAZIN FÜR PCs

CHEFREDAKTEUR
Ralf Müller (rm)
verantwortlich im Sinne des Presserechts

REDAKTION
Henrik Fisch (hf), Monika Stoschek (ms), Roland Austinat (ra), Kjersten Waldheim (kw), Volker Schütz (vs), Alex Brante (ab), Magnus Kalkuhl (mk, ständiger freier Mitarbeiter)

MITARBEITER DIESER AUSGABE
Jan Binsmaier (jb), Frank Benjamin (fb)

CD-ROM-REDAKTION
Henrik Fisch; Kjersten Waldheim

CHEFIN VOM DIENST
Susan Sablowski

TEXTCHEFIN
Andrea Scheding

REDAKTIONSASSISTENZ
Karin Spath

LAYOUT UND GRAFIKEN
Journalsatz GmbH

TITEL
Celal Kandemiroglu; Gestaltung: Journalsatz GmbH

FOTOGRAFIE
Josef Bleier

GESCHÄFTSFÜHRER
Dr. Rüdiger Hennigs, Werner Mützel

ANSCHRIFT DES VERLAGS
DMV Daten- und Medienverlag GmbH & Co. KG
Dornacher Straße 3d, 85622 Feldkirchen
Telefon: (089) 9 91 15-0, Telefax: (089) 9 91 15-177,
Internet: www.pcplayer.de, BTX: DMV#

VERLAGSLEITUNG
Helmut Grünfeldt

ANZEIGENVERKAUF
Anzeigenleitung: Alan Markovic (verantwortlich für Anzeigen)
Mediaberatung PLZ-Gebiet 6-9, Österreich, Schweiz: Christoph Knittel, Tel. (089) 9 91 15-376,
Mediaberatung PLZ-Gebiet 0-5: Sacha Zöttl, (089) 9 91 15-191,
DMV-Verlagsbüro Eschwege, Postfach 1236, 37252 Eschwege,
Markenartikel PLZ-Gebiet 0-5 und Computerkunden: Thomas Goldmann, Tel. (0 56 51) 92 93-90

ANZEIGEN-DISPOSITION
Edith Hufnagel, Tel. (089) 9 91 15-364

PRODUKTIONSLEITUNG
Otto Albrecht

DRUCKVORLAGEN
Journalsatz GmbH, Dornacher Str. 3a, 85622 Feldkirchen

VERTRIEBSLEITUNG
Gabi Rupp

VERTRIEB
MZV, Moderner Zeitschriften Vertrieb GmbH & Co. KG
Breslauer Str. 5, Postfach 11 23, 85386 Eching, Tel. 089/319060

DRUCK
Druckerei E. Schwend GmbH & Co. KG,
Postfach 10 03 40, 74503 Schwäbisch Hall

ISSN-Nummer 0943-6693

SO ERREICHEN SIE UNS:

Abonnementverwaltung:
PC Player Abo-Verwaltung, CSJ, Postfach 140220, 80452 München
Tel.: (089) 202 402-50, Fax: (089) 202 402-15

Abonnementpreise:
Inland: 12 Ausgaben DM 72,– (PC Player); DM 129,60 (PC Player plus)
Inland: 6 Ausgaben DM 64,80 (nur PC Player plus)
Studentenpreis: 12 Ausgaben DM 62,– (PC Player); DM 110,40 (PC Player plus)
Europäisches Ausland: 12 Ausgaben DM 96,– (PC Player); DM 153,60 (PC Player plus)
Europäisches Ausland: 6 Ausgaben DM 76,80 (nur PC Player plus)
EG-Länder: zuzüglich 7% MWSt., Außereuropäisches Ausland auf Anfrage

Bankverbindung:
Postbank München, BLZ: 700 100 80, Konto: 405 541 807

Abonnementbestellung Österreich:
Abonnementpreis: 12 Ausgaben ÖS 600,– (PC Player); ÖS 1020,– (PC Player plus)
Alpha Buchhandels GmbH, Neustiftgasse 112, A-1070 Wien
Tel.: (02 22) 522 63 22, Fax: (02 22) 522 63 22-20

Abonnementbestellung Schweiz:
Abonnementpreis: 12 Ausgaben
sFr 72,– (PC Player); sFr 129,60 (PC Player plus)
Thali AG, Industriestrasse 14, CH-6258 Hitzkirch
Tel.: (041) 917 01 11, Telefax (041) 917 28 85

Einzelheftbestellung:
DMV-Verlag Leserservice, CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München
Tel.: (089) 202 402-50, Fax: (089) 202 402-15
Bestellung nur per Bankeinzug oder gegen Verrechnungsscheck möglich

PC PLAYER persönlich

Wer steckt eigentlich hinter den ominösen Kürzeln, die Sie am Ende eines Artikels finden? Welche geheimen Vorlieben hegen die Spieletester in ihrer karg bemessenen Freizeit? Was sind die wahren persönlichen Spiele-Favoriten unserer Redaktionscrew? Lesen Sie selbst!

ROLAND AUSTINAT (ra)



Zuerst die Pflicht: Roland mag Adventures und Denkspiele, weicht jedoch Fantasy-Rollenspielen und Hardcore-Strategie weiträumig aus. Er freut sich mächtig auf »The Curse of Monkey Island«, das nach den Eindrücken auf der E3 doch noch ein nettes Spiel werden sollte. Nun zur monatlichen Dosis Soap-Opera aus der Redaktion: Kjersten hatte ein Einsehen (und letzten Monat die Personality-Seiten gelesen) und bestellte Roland eine schöne neue Festplatte mit satten 4 GByte Speicherplatz. Beim Einbau stieß unser Hardwaremann jedoch übelste Flüche aus, denn sie braucht einen Spezialrahmen, der natürlich nicht mitgeliefert wurde. Anschließend gab dann noch Rolands Monitor seinen Geist auf, und, damit nicht genug, auch das hauseigene E-Mail-System treibt mit ihm sein grausames Spiel: Wochenlang liegen neue Nachrichten im elektronischen Postfach – aus bis heute ungeklärten Gründen lassen sie sich kaum entziffern.
In dringenden Fällen schreiben Sie einfach an RAustinat@aol.com.

Zur Zeit auf der Privat-Festplatte:
- Links LS
- Duke Nukem 3D (indiziert)
- James Bond – The ultimate Dossier

Momentane Ohrwurm-CD:
Three Originals – The Capitol Years (Kraftwerk)

Aktueller Lieblingsfilm:
Two Days in the Valley

Zuletzt gelesenes Buch:
Inside Star Trek: The Real Story (Bob Justman & Herb Solow)

ALEX BRANTE (ab)



Seit die Möbel aus Berlin angekommen sind, geht es Alex schon besser: Zwei Monate auf einer Iso-Matte, haben ihn ziemlich geschlaucht. Nun hat er nur noch einen Koffer in Berlin ...
Da Hertha BSC wieder in die erste Fußballiga aufgesteigen konnte, stimmt nun auch sein sportliches Weltbild wieder. Wären jetzt nur noch die PC-Spiele so durchdacht programmiert, wie es damals auf seinem CPC 6128 der Fall war, stünde seinem Rundum-Glück nichts mehr entgegen.
Für den PC Player nimmt er sich der Sport- und Rennspiele an und erringt seine Siege meist mit der Tastatur – seit dem indizierten »Doom« ist er an die Cursortasten gewöhnt. Gern befaßt er sich zudem mit Wirtschaftssimulationen und Echtzeit-Strategiespielen. Seine Spezialität sind jedoch die Fußballmanager – hat er sich doch damals extra wegen des »Bundesliga Manager Professional« einen Amiga 500 zugelegt. Rollenspiele, Flugsimulatoren und Myst-Clones hingegen lassen ihn vor Entsetzen völlig erstarren.

Zur Zeit auf der Privat-Festplatte:
- Anstoss 2
- Shadow Warrior
- PGA Tour Pro

Momentane Ohrwurm-CD:
Dusk (The The)

Aktueller Lieblingsfilm:
Fargo

Zuletzt gelesenes Buch:
Strange Highways Story Collection (Dean Koontz)

HENRIK FISCH (hf)



Wenn etwas Krach macht und in einen PC gesteckt werden kann, ist Henrik Fisch nicht weit: Soundkarten haben es ihm seit alten Happy-Computer-Tagen angetan. Henriks zweite Leidenschaft ist das Programmieren, seinen Compiler (Watcom C/C++ 10.6) kennt er in- und auswendig. Vor seiner Hochzeit im Jahre '93 hatte er Bedenken, ob er danach jemals wieder zum Spielen käme. Jetzt spielt er fast noch mehr, weil seine Frau begeistert mitmacht.
Wenn sich Henrik nicht gerade heldenhaft der titanischen Doppelbelastung durch Hardwareartikel und CD-ROM-Mastering stellt, darf er zur Abwechslung auch mal einen Spieletest schreiben. Seine Vorlieben liegen bei 3D-Action und Jump-and-runs. Zu Hause hat er sich auf japanische Konsolen-Rollenspiele eingeschworen. Womit man ihn dagegen jagen kann, sind Sportspiele aller Arten. Den restlichen Genres steht er neutral gegenüber: Wenn es gut gemacht ist, immer her damit.

Zur Zeit auf der Privat-Festplatte:
- Shrak
- Dungeon Keeper
- Sonic Collection

Momentane Ohrwurm-CD:
Nikita (Filmmusik)

Aktueller Lieblingsfilm:
Der englische Patient

Zuletzt gelesenes Buch:
Auf Beutezug (Shadowrun)

MAGNUS KALKUHL



Mit dem Lebenswandel vom festen Redakteur zum freien Mitarbeiter im fernen Leipzig hat sich auch der Tätigkeitsbereich von Magnus verändert: Seine Freizeit verbringt er mit der Bändigung von Ofenheizung (aus Erichs Zeiten) und sieben Haustieren, beruflich kämpft er als Webmaster der PC-Player-Online-Seiten gegen die Unwägbarkeiten von Übertragungsraten und HTML-Editoren. Wer einmal eine 40 Megabyte große Datei per E-Mail verschickt hat, ahnt, was dieser Job mit sich bringt.
Ansonsten schreibt Magnus fleißig Komplettlösungen und springt bei Engpässen als Tester ein (alles außer Strategie).

Zur Zeit auf der Privat-Festplatte:
- The last Express
- Ecstatica 2
- Tamagotchi

Momentane Ohrwurm-CD:
The Man on the wooden Cross (Silke Bischoff)

Aktueller Lieblingsfilm:
Das Relikt

Zuletzt gelesenes Buch:
Die 77 Schritte zum selbstgebauten Haus (Ronald Meyer)

RALF MÜLLER (rm)



Aufmerksame Leser haben die Zahl 42 in seinem vorigen Personality-Text entdeckt und ratenscharf geschlossen, daß Ralf wie alle Douglas Adams-Fans die Antwort auf die Fragen aller Fragen kennt, jedoch aber nicht die passende Frage dazu. Vielleicht blüht ihm die Erleuchtung, wenn er 42 Jahre alt wird – oder sein Team auf 42 Mannen aufstockt oder aber 42 Ausgaben der PC Player durchsteht?
Bei Terry Pratchett, Monty Python und Robert Asprin fand Ralf ebenfalls keine schlüssigen Hinweise nach dem Sinn des Lebens, dafür aber ein Gefühl für den Unterhaltungswert des Seins. Leider mußte er feststellen, daß nicht jedes Buch, kaum ein Film und nur einige Computerspiele amüsant oder spannend sind. So begab er sich auf die Suche nach dem Suchtfaktor, der ihn vom C64 bis in die moderne Welt des PCs (schraub, bastel, konfigurier...) führte. Waren in den 80er Jahren noch Rollenspiele und Ballerorgien, Geschicklichkeit und Adventure sein Gefilde, zieht Ralf genretechnisch mittlerweile die höchsten Genüsse aus Handel, Strategie, allen Echtzeit-Vertretern und manchem Denkspielchen. Wenig Begeisterung erwecken bei ihm (abgesehen von allen schlechten Spielen) die Genres Sport, Simulation, Action sowie Jump-and-run.

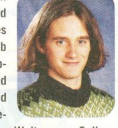
Zur Zeit auf der Privat-Festplatte:
- Diablo
- Dungeon Keeper
- Heroes of Might & Magic 2

Momentane Ohrwurm-CD:
SAGA – Worlds Apart

Aktueller Lieblingsfilm:
The Saint

Zuletzt gelesenes Buch:
Red Storm Rising (Tom Clancy)

VOLKER SCHÜTZ (vs)



Neulich blickte Volker in einer Feuerpause auf und entdeckte ein ganz neues Universum, außerhalb seiner drei Lieblingshobbies Quake, Quake und Quake (3 x indiziert!), und zwar sind dies der Quake-Level-Editor – viele neue Welten zum Selbermachen – und natürlich der Quake-Soundtrack von Nine Inch Nails (was er schon immer fühlte, hört er am liebsten auch).
Doch so eintönig ist Volkers Leben gar nicht, denn wenn er mal gerade kein neues Level designt, dann spielt er gerne im Netzwerk und in geselliger Runde ein Deathmatch. Ohnehin mag er Actionspiele im Allgemeinen sehr gerne, allerdings am liebsten wieder Q... Und worauf freut er sich seit der E3? Auf Quake 2!
Weniger erfreut gibt sich unser Actionheld, wenn ihn jemand zum Sport bewegen will – oder gar ein Sportspiel unterjubeln möchte. Ansonsten fröhnt er seinen Abneigungen (Techno, Windows 95, Telekom) oder seinen Vorurteilen (Techno, Windows 95, Telekom).
Da Volker in der Prä-Quake-Zeit das Lesen lernte, hat er sich wie Ralf eingehend mit Terry Pratchett und Douglas Adams beschäftigt, kam aber mittlerweile zu einem eindeutigen Ergebnis, was die Fragen aller Fragen und den Sinn des Lebens angeht: Was hast Du erreicht, mein Sohn? lautet die verschollen geglaubte Frage. Und Volkers Antwort: 42 Frags!

Zur Zeit auf der Privat-Festplatte:
- Quake (indiziert)
- Worldcraft (Quake-Editor)
- X-Com 3

Momentane Ohrwurm-CD:
Fixed (Nine Inch Nails)

Aktueller Lieblingsfilm:
Liar, Liar

Zuletzt gelesenes Buch:
Jakob der Lügner (Jurek Becker)

MONIKA STOSCHEK (ms)



Nicht erst seit Dungeon Keeper sind Spieleredakteure daran gewöhnt, lange und geduldig auf die guten (bösen) Dinge des Lebens zu warten. Die Ungeduld zerrt gerade auch an den Nerven von »Mortal Moni«, Warteschleife fügt sich an Warteschleife, endlos lang scheint es noch zu dauern, bis die Fortsetzung der nervenzerfetzenden Alien-Saga die Cinemas der Welt erblickt. Schon jetzt hat sie sich kraft ihres Willens eine garantierte Eintrittskarte für die Premiere bei ihrem Stammkino gesichert. Die äußerst öde Zwischenzeit bis Alien 4 investiert Monika in den Ausbau ihrer Alien-Sammlung. Da die lebenden Exemplare äußerst schwierig zu halten sind, hat sie sich auf Nachbildungen jedweder Form verlegt – wie auch in den Multimedia-Leserbriefen auf der CD zu sehen.
Abgesehen von diesem erbaulichen Hobby beschäftigt sich unsere Pinball-Expertin verstärkt mit der Ballphysik von Billard. Momentan ist es allerdings eher Tischphysik, denn das gute Stück will einfach nicht bequem in die neue Wohnung hineinpassen, ohne daß man mit den Queues die Blumen vom Fensterbrett abräumt. Leichter fiel ihr da schon die Plazierung von Sandsack und Trainingsmatte fürs morgendliche Karatetraining ...
Vernachlässigt fühlt sich momentan Monis Lieblings-Eintakter von Suzuki, denn ob des regnerischen Sommers muß sie vom Motorrad häufiger auf ihren 16 Jahre alten Golf ausweichen, der sich mittlerweile gestreßt fühlt und deshalb immer öfter beleidigt in die Werkstatt verzieht ...

Zur Zeit auf der Privat-Festplatte:
- Dungeon Keeper
- Little Big Adventure 2
- Quake (indiziert)

Momentane Ohrwurm-CD:
Casta Diva (Montserrat Caballé)

Aktueller Lieblingsfilm:
The fifth Element

Zuletzt gelesenes Buch:
Schachnovelle
(Stefan Zweig)

KJERSTEN WALDHEIM (kw)



In Hamburg aufgewachsen, zog es Kjersten Waldheim in die bayerische Einöde. Dort gab es nur eins in Hülle und Fülle: Stille. Der Ortsname Hofsingelding entlockte selbst den Ureinwohnern die Frage: »Jo, wo isn des?«. Da das Nest inzwischen durch den Neubau von über 20 Häusern beinahe aus den Nähten platzt, verkündete Kjersten: »Jetzt wird es mir hier zu hektisch – dann kann ich ja gleich in die Stadt ziehen«. Gesagt, fast getan, schleppt er derzeit noch einige Kartons durch die Gegend. Die wenigen Adventures und (Wirtschafts-)Simulationen, die er ins Herz geschlossen hat, stehen bereits wieder in Reichweite. Die Vorzüge des Stadtlebens genießt er auf seine Weise: Keine stundenlangen Qualen mehr während des Wartens auf öffentliche Verkehrsmittel, dafür regelmäßige Kneip-Kuren und Gastronomie-Tests. Tapfer bietet er immer noch der auf ihn einbrechenden Hardwareflut die Stirn (»Nein – ich kauf' mir nichts Neues«) und hegt zu Hause sein 486DX4/100-System. Dafür spart er zur Zeit fleißig jede Mark, um sich einen langgehegten Traum zu erfüllen: den Kauf einer HiFi-Anlage. Der dann notwendige Hausbau drumherum wird die Kosten nur unwesentlich in die Höhe treiben.

Zur Zeit auf der Privat-Festplatte:
- Master of Orion 2
- Marble Drop
- Photoshop

Momentane Ohrwurm-CD:
Semele (G. F. Händel)

Aktueller Lieblingsfilm:
Hamlet

Zuletzt gelesenes Buch:
Kitchen (Banana Yoshimoto)



SO WERTEN WIR

DIE TECHNIK

Zu jedem Spiel geben wir Ihnen die wichtigsten technischen Informationen gleich im Kasten. Der Name des **Herstellers** ist manchmal wichtig, wenn Sie das Spiel in einem Laden bestellen wollen. Unter **Betriebssystem** geben wir die Systeme an, für die das Spiel programmiert wurde. Fast alle DOS-Spiele laufen problemlos unter Windows 95, dies wird von uns nicht angegeben. Steht »Windows 95« in der Zeile, gibt es eine spezielle Version nur für dieses System. Die **Anzahl der Spieler** sagt Ihnen, wieviele Personen gleichzeitig spielen können; das ist meistens von der verwendeten Technik (Modem, Netzwerk) abhängig. Unter **Sprache** geben wir nur dann »Deutsch« an, wenn Sie garantiert ohne Englisch-Kenntnisse den Titel durchspielen können. Wenn hingegen nur die Anleitung übersetzt wurde, das Spiel aber weiter Englisch ist, steht hier »Englisch«.

DER BENCHMARK

Wir teilen die Hardware nach Klassen ein. Diese ergeben sich aus den fps (Frames pro Sekunde) laut unserem PC-Player-DOS-Benchmark.

① ab 4 fps; entspricht einem 486-DX2/66 MHz
② ab 10 fps; entspricht einem Pentium/90 MHz
③ ab 12 fps; entspricht einem Pentium/133 MHz
④ ab 14 fps; entspricht einem Pentium/166 MHz
⑤ ab 17 fps; entspricht einem Pentium/200MMX

Ein weißer Kreis bedeutet: Dieses Spiel läuft mit allen Optionen problemlos auf dieser Klasse. Ein grauer Kreis bedeutet: Dieses Spiel läuft zwar, aber nur mit Einschränkungen. Ein schwarzer Kreis bedeutet: In dieser Rechnerklasse läuft das Spiel erst gar nicht. Besonderheiten wie Einfluß des RAM oder des CD-ROM-Laufwerks werden am Ende des Textes als »Technik-Tip« genau beschrieben.



DIE DETAILWERTUNG

In sechs Kritierien bewerten wir die meßbare Qualität eines Spiels. Für jedes Kriterium vergibt der Haupttester eine von fünf Stufen:

Sehr schlecht / Schlecht / Durchschnitt / Gut / Sehr gut

Präsentation: Wie wird das Spiel dargestellt? Wie ist die Qualität und das Zusammenspiel von Grafik, Musik, Videos?
Spieltiefe: Wie intelligent ist der Level-Aufbau, der Computergegner oder die Puzzles in einem Adventurespiel?
Ausstattung: Was steckt alles im Programm? Nur ein Spiel oder auch Extras wie Editoren, Hilfen, Bonus-Missionen?
Komfort: Wie gut läßt sich das Programm bedienen? Sind Load und Save enthalten? Gibt es zu lange Ladezeiten?
Multiplayer: Wie gut sind Modem- oder Netzwerk-Modus? Ist er leicht zu installieren? Gibt es besondere Regeln?
Übersetzung: Wie gut wurde das Original ins Deutsche übertragen? Blieben Humor und Dramatik erhalten?
Bei den Punkten »Übersetzung« und »Multiplayer« kann es neben der Wertung noch die Begriffe »geplant« (kommt als Update) oder »nicht vorh.« (nicht vorhanden und auch nicht geplant) geben.

DIE GESAMTWERTUNG

Während die persönlichen Einzelwertungen der Redaktionsmitglieder auf der nebenstehenden Index-Seite übersichtlich dargestellt werden, gibt der Wertungskasten in den Spieletests die PC Player Gesamtwertung wieder. Sie ergibt sich aus den objektiven Fakten wie Spieltiefe, Ausstattung oder Komfort, gepaart mit den subjektiven Testeindrücken, die der Haupttester und Autor des Artikels bei seiner intensiven Analyse sammeln konnte.

GOLD UND PLATIN



Der Gold Player ist eine Kaufempfehlung der Redaktion für besonders gute Spiele.



Platin Player werden jährlich für die herausragendsten Spiele der Saison verliehen.



1997 SEPTEMBER

Auf dieser Index-Seite finden Sie nicht nur alle Spiele, die wir in dieser Ausgabe getestet haben, sondern auch einige der besten der letzten drei Monate.


RALF MÜLLER

MONIKA STOSCHEK



ROLAND AUSTINAT

VOLKER SCHÜTZ



ALEX BRANTE

HENRIK FISCH


Spielename	Genre	Ralf Müller	Monika Stoschek	Roland Austinat	Volker Schütz	Alex Brante	Henrik Fisch	Seite
Little Big Adventure 2	Adventure	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★★	82
Carmageddon	Actionspiel	★★★	★★★	★★★	★★★★	★★★★	★★★★	126
Crazy Gravity	Geschicklichkeitsspiel	★★★★	★★★	★★★★	★★★★	★★	★★★★	144
Shrak	Actionspiel	★★★	★★★	★★★	★★★★	★★★★	★★★	124
Worldwide Soccer PC	Sportspiel	★★★★	★★★	★★★★	★★★	★★★★	★★★	138
688(I) Hunter/Killer	U-Boot-Simulation	★★★★	★★	★★★★	★★★	★★★	★★★	150
Industriegigant, Der	Wirtschaftssimulation	★★★	★★★	★★	★★★	★★★	★★★★	152
Microsoft Puzzle Collection	Denkspiel	★★★	★★★	★★★	★★★	★★★	★★★	145
Lords of the Realm 2 – Siege Pack	Strategiespiel	★★★	★★★	★★	★★★	★★★	★★★	148
Formula Karts	Rennspiel	★★★	★★★	★★★	★★	★★★	★★	141
Sean Dundee's World Club Football	Sportspiel	★★★	★★	★★★	★★	★★★	★★★	122
Meat Puppet	Actionspiel	★★★	★★	★★★	★★★	★★	★★	130
Betrayal in Antara	Rollenspiel	★★★	★★	★★	★★	★★	★★★	146
D.O.G	Actionspiel	★★	★★★	★★	★★	★★★	★★	140
Monster Trucks	Rennspiel	★★	★★	★★	★★	★★	★★	143
Hardcore 4x4	Rennspiel	★★	★★	★★	★★	★★	★	142
No Respect	Actionspiel	★	★★	★★	★★	★★	★★	131
Pete Sampras Tennis '97	Sportspiel	★★	★★	★★	★★	★★	★	136
Machine Hunter	Actionspiel	★	★	★★	★★	★★	★★	128
Evidence	Adventure	★	★★	★	★★	★★	★	155
Seafight	Geschicklichkeitsspiel	★★	★	★	★★	★★	★	149
Power Rangers Zeo	Prügelspiel	★	★	★	★	★	★	135
Q.A.D.	Actionspiel	★	★	★	★	★	★	132
Quiver	Actionspiel	★	★	★	★	★	★	134
Wet	Wirtschaftssimulation	★	★	★	★	★	★	154

Die besten Spiele der letzten drei Monate:

Spielename	Genre	Ralf Müller	Monika Stoschek	Roland Austinat	Volker Schütz	Alex Brante	Henrik Fisch	Test in
Comanche 3	Flugsimulation	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	6/97
Dungeon Keeper	Echtzeit-Simulation	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	7/97
Interstate '76	Actionspiel	★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★	6/97
Pandemonium!	Geschicklichkeitsspiel	★★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	6/97
Pro Pinball – Timeshock!	Flipper-Simulation	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★	★★★★★	★★★★	8/97
Alarmstufe Rot: Gegenangriff	Strategiespiel	★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★★	6/97
Need for Speed 2	Rennspiel	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★	6/97
Extreme Assault	Actionspiel	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	6/97
Imperium Galactica	Strategiespiel	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	7/97
Dissolution of Eternity	Actionspiel	★★★	★★★★	★★★★	★★★★★	★★★	★★★★	6/97

Weil jeder Computerspieler einen anderen Geschmack hat, gibt Ihnen PC Player auch Alternativen zur Gesamtwertung. Letztere stammt immer von jemandem, der das Spielegenre kennt und liebt. Deswegen wird ein Strategie-Experte ein schwer zugängliches Hardcore-Strategiespiel auch gut bewerten, wenn Spieltiefe und Anspruch stimmen. Drei Sterne heißen »Durchschnitt«, vier kennzeichnen überdurchschnittliche Spiele, und fünf Sterne bedeuten »Dieser Titel trifft hundertprozentig meinen Geschmack.« Umgekehrt stehen zwei Sterne für unterdurchschnittliche, und ein Stern für extrem schlechte Spiele.

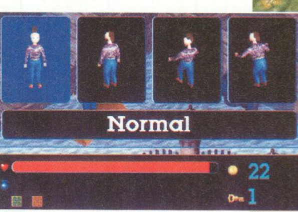
Adventure für Einsteiger und Fortgeschrittene

LITTLE BIG ADVENTURE 2

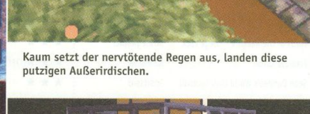
Für alle großen und kleinen Adventure-Freunde geht das Abenteuer weiter: Quetsch-Star Twinsen kehrt zurück, um wieder einmal die Welt zu retten.

Friede ist auf dem Planeten Twinsun eingekehrt, nachdem Twinsen den bösen Dr. FunFrock bezwungen hat. Unser Held läßt sich mit seiner Freundin Zoe in einem schnuckeligen Eigenheim nieder, die beiden erwarten Nachwuchs. Sogar ein Denkmal errichteten die glücklichen Quetsch dem heldenhaften Paar. Soweit scheint alles in bester Ordnung zu sein, wenn da nicht dieses schreckliche Unwetter wäre. Seit Tagen hängen dichte Wolken über Twinsens Insel, und nichts deutet darauf hin, daß sie sich in naher Zukunft wieder verziehen werden. Zu allem Unglück läßt sich auch noch sein tolpatschiger Flugdrache Dinofly vom Blitz treffen. Wer kümmert sich nun um ihn und besorgt eine Medizin? Und wer unternimmt etwas gegen das schreckliche bedrohliche Wetter? Wenn das mal nicht nach einer intensiven Zusammenarbeit von Volksheld Twinsen mit einem freundlichen Computerspieler schreit.

Gemeinsam durchstreifen Sie beide also die gerenderte Polygonenwelt, lösen Rätsel und unterhalten sich mit mehr oder weniger zuvorkommenden Zeitgenossen. Die weitere Geschichte entfaltet sich vor Ihnen, während Sie das Spiel



Wie schon im ersten Teil läßt sich Twinsens »Stimmung« zwischen vier Modi umstellen.



Kaum setzt der nervtötende Regen aus, landen diese putzigen Außerirdischen.

Twinsen hat den Leuchtturm geöffnet: Endlich kann sich der Wettermagier um die Sturmfront kümmern.



ROLAND AUSTINAT

Vive la France! Seit den Tagen des seligen Alone in the Dark hat mir ein Spiel aus Frankreich nicht mehr soviel Spaß gemacht. Wenn Twinsen mit Zauberkostüm und Bart durchs Gelände stapft oder mit einem Raketenrucksack in Richtung Zeelich unterwegs ist, merkt man, wie viele Gedanken und Mühe sich die Designer von Adeline gemacht haben. Die Mini-Aufgaben mit ihren mehreren Lösungswegen motivieren ungemein, dazu wird ja auf diese Weise die Hintergrundgeschichte weitererzählt.

Die knuddeligen Zwischensequenzen sind die Schlagsahne auf der Erdbeertorte – da ist es halbwegs zu verschmerzen, daß unser Held in allzu dichtem Kampfgetümmel schon mal den Kürzeren zieht. Aber dafür gibt es ja die Speicherfunktion. Im Vorgänger arbeiteten sie noch äußerst schludrig, und so war ich erst erschrocken, in LBA 2 eine weitere Autosave-Funktion zu sehen. Doch kurz darauf Jubel: Ich darf auch selbst den Spielstand speichern und laden, wann und so oft ich will. Wenn Sie nur einen Funken Spaß an Action-Adventures mit herziger Grafik und stimmungsvoller Musik haben, kann ich Ihnen Twinsens neue Abenteuer wärmstens empfehlen.



Nach bestandener Magierprüfung darf sich Twinsen das Standardgewand eines Zauberers zulegen.

fortsetzen. Ist erstmal die dichte Regenfront beseitigt, landen unbekannte Flugobjekte auf ganz Twinsun. Deren außerirdische Piloten vom Planeten Zeelich scheinen mit den besten Absichten gekommen zu sein, und zwar dem Verlangen nach Austausch von Wissen. Stück für Stück stellt sich heraus, daß die mysteriösen Aliens ganz andere Dinge im Schilde führen. Alles fängt damit an, daß die Magier vom Planeten Twinsun verschwinden ...

Als Spieler erhalten Sie diese Informationen nur nach und nach, während Sie über die Inseln von Twinsun streifen und nach einem Medikament für Ihren Freund Dinofly suchen. Die gesamte Umgebung entpuppt sich hierbei als völlig dreidimensional. Anders als beim Vorgänger wird nur das Innere von Gebäuden aus der bekannten isometrischen Vogelperspektive abgebildet. Die restlichen Schauplätze betrachten Sie wie in »Alone in the Dark« aus dem Blickwinkel einer imaginären Kamera, die von Szene zu Szene umschwenkt. Sollte der Protagonist hierbei von einem Gebäude oder ähnlichem verdeckt werden, hilft die Enter-Taste weiter. Diese zentriert den Bildschirmausschnitt auf Twinsen. Somit bleibt das Spielgeschehen in jedem Fall übersichtlich.

Wie aus dem ersten Teil bekannt, besitzt Ihr Held neben einem reichhaltigen Inventar vier verschiedene Stimmungszustände. In seiner normalen Laune schlendert er ruhig durch die Landschaft, benutzt Gegenstände und unterhält sich mit seinen Mitbürgern. In sportlicher Fitneß flitzt er über Stock und Stein und springt über unwegsames Gelände. Die dritte, aggressive Stimmung dient dem Aufreiben unfreundlicher Wesen aller Art. Mit Schlägen und Tritten weiß Twinsen sich zur Wehr zu setzen. In der vierten und letzten Einstellung durchquert er die Welt auf leisen Sohlen, immer vorsichtig, damit ihn bloß niemand entdeckt. Von letzterer Eigenschaft muß er gleich zu Beginn Gebrauch machen: Da stiehlt doch so ein frecher Kerl einer armen alten Dame den Regenschirm. So ein Verhalten kann Twinsen natürlich nicht ungestraft lassen. Hetzt er den Übeltäter wie von Sinnen über den Marktplatz, hat er wenig Erfolg. Schleicht er sich jedoch heimlich von hinten an den unverschämten Verbrecher heran, bekommt der einen ordentlichen Schreck und gibt das Diebesgut freiwillig an die Lady wieder zurück.

Wie dieses Beispiel sind auch die übrigen Rätsel, was deren Schwierigkeitsgrad angeht, sehr ausgewogen. Nicht zu schwer und nicht zu leicht, schaffen sie langanhaltende Motivation. Zuträglich ist hier auch die Tatsache, daß sich die einzelnen Aufgaben deutlich von ihrer Art unterscheiden. Einmal benutzen Sie in bekannter Adventure-Manier einen Gegenstand mit dem anderen, das nächste Mal verschieben Sie ähnlich dem ersten Teil Kisten à la »Sokoban«. An anderer Stelle wiederum müssen Sie mit Twinsen Jump-and-run-Einlagen überstehen. Angenehm fällt zudem die Tatsache auf, daß sich manches Problem auf verschiedene Arten aus der Welt schaffen läßt. In einer Situation wollen Sie zum Beispiel ein zurückgelegtes Paket abholen. Der Faule übergibt diese Arbeit einfach gegen eine saftige Bezahlung an einen Bediensteten. Der Geizige knobelt,

IM VERGLEICH

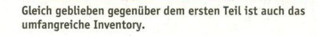
	LBA2	LBA	ECSTATICA 2
Präsentation	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut
Spieltiefe	Sehr gut	Gut	Gut
Ausstattung	Durchschnitt	Durchschnitt	Durchschnitt
Komfort	Gut	Schlecht	Schlecht
Multiplayer	nicht vorh.	nicht vorh.	nicht vorh.
Wertung	★★★★★	★★★★	★★★★

Der erste Teil von Little Big Adventure hatte nur einen, dafür aber entscheidenden Nachteil: Es gab lediglich einen Spielstand, der außerdem automatisch beim Verlassen einer Szene gespeichert wurde. Und das, obwohl das Gegneraufkommen eine viel umfassendere Load/Save-Funktion nahegelegt hätte. Der zweite Teil ist hier klar überlegen. Zwar existiert immer noch das alte Autosave, zusätzlich darf jedoch eine beliebige Anzahl Spielstände mit Namen und Bildausschnitt gespeichert werden. Das gestaltet das Spiel wesentlich streßfreier und erhöht somit den Spaß beträchtlich. Ferner heben sich beide Teile positiv von Ecstatica 2 ab. Sie verfügen zum einen über ein Inventory, was man in Ecstatica vergeblich sucht. Zum anderen sind LBA 1 und 2 weniger action-orientiert und legen den Akzent eher auf die Adventure-Einlagen.

ERSTE HILFE

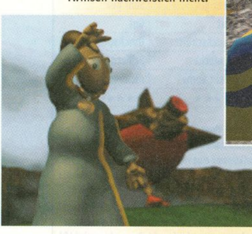
- Bevor Twinsen die Zitadelleninsel verlassen darf, muß er etwas gegen das Unwetter unternehmen.
- Nur der Wettermagier kann das Gewitter vertreiben. Dazu muß er auf den Leuchtturm, der jedoch abgeschlossen ist. Den Wärter finden Sie in der Höhle ganz im Norden der Zitadelleninsel. Das Tralü, ein großes, ekeliges Monster, hält ihn dort gefangen.
- Weit entfernte Schalter lassen sich mit dem magischen Ball umlegen. Diesen finden Sie im Keller von Twinsens Haus. Allerdings funktioniert das runde Wurfgeschoß nur in Verbindung mit der Tunika und dem Amulett. Beide liegen im Museum.
- Das Museum verfügt über einen zweiten Zugang, diesen sollten Sie unbedingt finden.

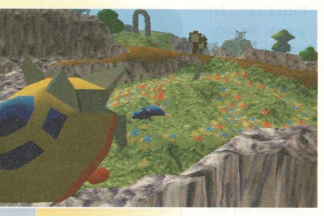
Auf Zeelich, dem Planeten der Aliens, verfolgt ein laufendes Würstchen mit eigenem Partyspieß Twinsen.



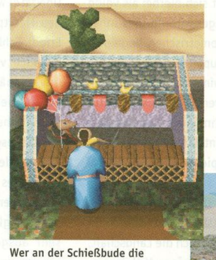
Gleich geblieben gegenüber dem ersten Teil ist auch das umfangreiche Inventory.

Als Raumschiffpilot eignet sich Volksheld Twinsen nachweislich nicht.

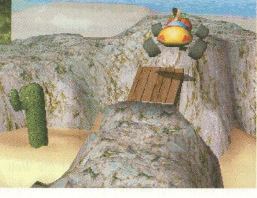




rätselt und zerrt das schwere Stück per Hand durch die verwinkelten Gänge und über die laufenden Fließbänder des Postamtes. Ebenso dürfen Sie sich in den meisten Fällen überlegen, ob Sie Ihre Gegner lieber mit kaltblütigen Schlägen und Tritten ins Jenseits befördern oder sie einfach mit einem schnellen Sprint umrunden wollen. Entscheiden Sie sich für die erste Variante, stehen Ihnen zusätzlich einige Fernkampfwaffen zur Verfügung, unter anderem Wurfpfeile, ein Schnellschuß-Blasrohr und der altbewährte magische Ball. Letzterer verringert bei jedem Wurf Twinsens Zauberkraft. Während Sie seine Lebensenergie mit kleinen Herzen auffrischen, regeneriert sich seine Zauberfähigkeit durch blaue Phiolen. Beides ist entweder in Geschäften gegen Bares erhältlich oder schlummert in Truhen und Schränken. Der schnöde Mammon selbst findet sich ebenfalls überall im Spiel verstreut. Teilweise entdeckt Twinsen, komisch genug, sogar Münzen in Blumenkübeln und Mülleimern. Mit seinem Ersparten, egal letztendlich, woher er es haben mag, frischt er nicht nur seine Energie auf. Immer wieder benötigt der junge Quetsch die Silberlinge, um im Spiel voranzukommen. Im Verlauf der Geschichte will Twinsen beispielsweise unbedingt Mitglied der Magierschule werden, doch diese nimmt neue Schüler nicht aus lauter Nächstenliebe auf. Der Akademieleiter will zuerst den Rubel rollen sehen. Auch die Fähre, die Twinsen zu Anfang zwischen den Inseln hin und her bringt, kostet eine ganze Stange Geld. Glücklicherweise bleibt diese nicht das einzige Verkehrsmittel. Ist erst einmal der Dinofly geheilt, nimmt er seinen Dienst auf und fliegt Ihren Protagonisten an jeden beliebigen Ort. Außerdem wartet ein kleines Auto auf Sie, mit dem Twinsen über die Wüsteninsel und von einem Schauplatz zum nächsten fegt. Später steigt er sogar an Bord eines der unbekannten Flugobjekte, um sich auf den Weg zum Planeten Zeelich zu machen – der Heimat der Außerirdischen. Damit Ihnen bei diesem weiten Betätigungsfeld die Übersicht nicht verlorengeht, ist eine Automap vorhanden. Diese zeichnet die Plätze auf, an denen Twinsen noch dringend etwas zu erledigen hat. Es handelt sich jedoch nicht um eine Form von eingebauter Komplettlösung. Vielmehr vermerkt sie nur die zu besuchenden Orte selbst, denn was Twinsen dort zu schaffen hat, müssen Sie schon selbst herausfinden. Verlieren Sie im Laufe des Abenteuers den roten Faden, hält die praktische Karte einen neuen inklusive Nadel bereit. Zu guter Letzt etwas, das gerade die Spieler des ersten Teils von »Little Big Adventure« erfreuen wird: Sie dürfen an jeder beliebigen Stelle speichern, und das, so oft Sie wollen. **(vs)**



Wer an der Schießbude die beiden Entchen zerlegt, bekommt einen Geldbonus.



Ein gewagter Sprung mit dem Buggie bringt Twinsen dem Magierdiplom näher.

VOLKER SCHÜTZ

So etwas ist mir schon lange nicht mehr untergekommen: ein Spiel, von dem ich auch nach meiner Arbeitszeit nicht ablassen kann. Die Charaktere wie der heroische Twinsen, seine putzigen Bekannten oder die fiesen Außerirdischen vom Planeten Zeelich sehen einfach zu niedlich aus. Außerdem sind sie absolut sauber und flüssig animiert. Es macht richtig Spaß, sie über den Bildschirm wuseln zu sehen. Das Vermischen von Adventure, Denkspiel und Jump-and-run gefällt mir persönlich sehr gut. Langeweile bleibt ein Fremdwort.

Doch gibt es nicht nur positive Seiten zu vermerken. Die Steuerung ist zum Beispiel nicht exakt genug, um einen Zweikampf ohne abfallende Lebensenergie und ansteigenden Frust zu bestehen. Glücklicherweise hält sich die Anzahl der gewaltsamen Auseinandersetzungen in Grenzen. Ebenfalls negativ: Einmal ausgeschaltete Zeitgenossen tauchen einfach wieder auf, wenn ich einen Raum zum zweiten Mal betrete. Schnell sieht man jedoch auch den Nutzen dieses Effektes: Geld, Lebensenergie und Zaubertränke wachsen ebenfalls nach.

LITTLE BIG ADVENTURE 2

Hersteller:	Electronic Arts	**Empfohlene Hardware:**	Pentium/90, 16 MByte RAM
Betriebssystem:	MS-DOS & Windows 95	**Benchmark:**	①②③④⑤
Anzahl der Spieler:	Einer	**Sprache:**	Deutsch

Präsentation:	Sehr gut	**Spieltiefe:**	Sehr gut	**Multiplayer:**	nicht vorh.
Ausstattung:	Durchschnitt	**Komfort:**	Gut	**Übersetzung:**	Durchschnitt

PC PLAYER WERTUNG



Mehr zum Wertungssystem und den neuen Benchmark-Definitionen lesen Sie auf Seite 80.

timeshock

PRO·PINBALL

„...EINE SIMULATION, DIE IN ABSEHBARER ZEIT VON KEINER ANDEREN ÜBERTROFFEN WERDEN WIRD." PC GAMES 7/97, 92%



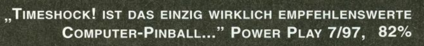
„...DIE EXTREME OPTIONSVIELFALT SOWIE DER KNACKIGE SCHWIERIGKEITSGRAD DÜRFTEN VOR ALLEM FÜR PINBALL-FREAKS ERSTE WAHL DARSTELLEN." PC PLAYER 7/97, ★★★★★



„DIE NEUE GENRE-REFERENZ - GENIAL..." PC ACTION 7/97, 89%



„TIMESHOCK! IST DAS EINZIG WIRKLICH EMPFEHLENSWERTE COMPUTER-PINBALL..." POWER PLAY 7/97, 82%



empire INTERACTIVE

www.empire.co.uk

PC CDROM

Deutschland: 089 / 857 95 120
Österreich: 0222 / 815 06 26
Schweiz: 071 / 388 68 68



Sportspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

SEAN DUNDEE'S WORLD CLUB FOOTBALL

Wahren Sportsgeist zeigte Ubi Soft nach unserer Kritik in der Juli-Ausgabe. Anstatt unsere Tatsachenentscheidung anzuzweifeln, wurden einige Mängel postwendend behoben. Für uns Grund genug, das Sportspiel nochmals unter die Lupe zu nehmen.



Dieser Schuß ist trotz Torwart-Glanzparade nicht zu halten.

Spitze Zungen behaupten ja, die von uns gesichtete Version spiegelte Seans Gemütszustand zum Zeitpunkt des ersten Tests wieder. Ganz entkräften können auch wir dieses Gerücht nicht, trudelte doch kurz nach seiner Heirat tatsächlich die Verkaufsversion von »Sean Dundee's World Club Football« bei uns ein. Im Prinzip hat sich spieltechnisch nichts geändert: Sie können weit über 300 Clubmannschaften aus fünf Kontinenten zum Sieg führen, suchen Nationalteams jedoch noch immer vergebens. Wem die über zehn Wettbewerbsarten (inklusive der zweiten Bundesliga) nicht zusagen, der definiert sich geradewegs ein eigenes Turnier. Spielen Sie an mehreren Tagen, läßt sich sogar nachträglich jeder Tabellenstand einsehen. Sollten sich Fans der Statistik- und Zahlenkolonnen jetzt schon die Hände reiben, wird sie das Fehlen einer Torjägerliste schnell ernüchtern. Steuern lassen sich die Kicker am besten mit einem Gamepad. Wer in Standardsituationen erfolgreich sein möchte, wird sich über den Trainingsmodus freuen. Hier perfektionieren Sie Ihre Dribblings, Freistöße und Eckbälle. Taktische Veränderungen der Mannschaft bemerken Sie sofort. Wer sein Team auf Angriff stellt, darf sich nicht über Konter des Gegners beklagen. Blutgrätschen und ähnliche Höhepunkte des Fußballerdaseins lassen sich zur Abschreckung künftiger Generationen speichern. Im Gegensatz zu unserem letzten Test wurden viele Ungereimtheiten beseitigt: Die Ballflugbahn ist jetzt weitaus realistischer. Die fehlerhaften Live-Kommentare sind nun tadellos: Wiederholungen müssen Sie mit dem Hörgerät aufspüren. Der Hallenmodus ist dank der verbesserten Torhüter und des gemäßigten Spieltempos brauchbar. Einen Wermutstropfen gibt es dennoch: Die drei Schwierigkeitsstufen fordern Profispieler nur wenig heraus.

(Thierry Miguet/ra)

Im Trainingsmodus dribbeln die Spieler sogar um winzige Gummihütchen.

ROLAND AUSTINAT

Die gute Nachricht vorweg: Die vorliegende Version spielt sich merklich besser als die noch vor zwei Monaten getestete. Dennoch wurde der bisherige Stein des Anstoßes – die äußerst seltsame Ballphysik – nicht ganz ausgebügelt. Keine Frage, die ganze Sache ähnelt jetzt viel mehr einem richtigen Fußballspiel. Bei Effetschüssen würde jedoch selbst Freistoßkönig Roberto Carlos ehrfürchtig sein Haupt senken. Können diese nach mehreren Metern doch tatsächlich ihre Flugbahn um fast 90 Grad ändern. Keine Panik, Roberto, das ist nicht realistisch – genausowenig, wie der Geschwindigkeitszuwachs bei allen erdenklichen Direktabnahmen. Besonders ärgerlich finde ich allerdings die Tatsache, daß Torschüsse immer direkt auf den Mann im Kasten gehen, solange man nach Drücken des Buttons nicht noch für eine Richtungsänderung sorgt.

Trotz aller Kritik konnte mich Sean Dundee dennoch einige Zeit an den Monitor fesseln. Insbesondere bei den Live-Kommentaren haut Ubi Soft mächtig auf den Putz: Neben dem euphorischen Torjubel überzeugt nun die schier unglaubliche Variationsvielfalt der Sprecher. Wer einen unkomplizierten Einstieg ins Fußball-Genre sucht, wird vielleicht mit Seean Dundee glücklich.

SEAN DUNDEE'S WORLD CLUB FOOTBALL

Hersteller:	Ubi Soft	**Empfohlene Hardware:**	Pentium/66, 8 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95	**Benchmark:**	❶②③④⑤
Anzahl der Spieler:	Zwei (an einem PC, per Modem) bis vier (Internet)	**Sprache:**	Deutsch

Präsentation:	Durchschnitt	**Spieltiefe:**	Schlecht	**Multiplayer:**	Gut
Ausstattung:	Gut	**Komfort:**	Gut	**Übersetzung:**	Sehr gut

PC PLAYER WERTUNG

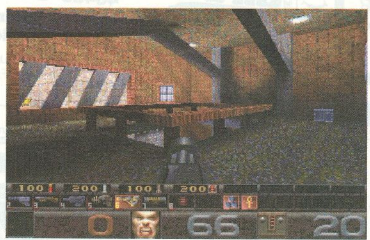
★★★☆☆

Mehr zum Wertungssystem und den neuen Benchmark-Definitionen lesen Sie auf Seite 80.

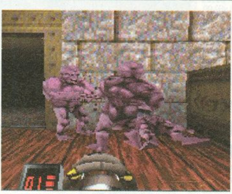
Actionspiel für Fortgeschrittene

SHRAK

Nach den zwei offiziellen Zusatz-CDs zu ids beliebtem, indizierten 3D-Actionspiel »Quake«, folgt jetzt eine weitere Episode von einem kleinen amerikanischen Team namens Quantum Access.



Wenn sich auch viel verändert hat, die Texturen von Shrak sind dieselben wie aus Quake (immer noch indiziert).



◀Die violette Färbung der Gegner deutet an, daß diese nun auf Ihrer Seite kämpfen.



Der Raketenwerfer ist nach wie vor eine nette Waffe, nur daß er mittlerweile hübscher aussieht.

Ein paar Dinge hat »Shrak« mit allen vorhergehenden Add-ons gemein: Es besitzt eine flache Vorgeschichte, braucht das indizierte Original und gehört nicht in die Hände von kleinen Kindern. Und doch glaubten Sie schon in den ersten Leveln, ein anderes Spiel vor sich zu haben. Dem Beispiel des finsteren Endgegners Shrak folgend, mutierten sowohl die Monster als auch das komplette Waffenarsenal. Damit ist gemeint, daß der werte Spieler von nun an mit neun innovativen Kriegswerkzeugen gegen Shrak und seine widerwärtigen Schergen in den Kampf ziehen darf. Da wäre beispielsweise der Foe 2 Friend Converter, der ähnlich dem Horn of Conjuring aus »Scourge of Armagon« jeden beliebigen Gegner handzahm werden läßt. Oder die Inflator Dartgun, deren winzige Gaspfeile getroffene Feinde wie Luftballons aufblasen. Oder auch der HFB Launcher, der mit seiner flächendeckenden Zerstörungskraft den zähesten Widersacher in grünroten Brei verwandelt. Außerdem liegt eine Weste mit allerhand nützlichem Werkzeug für den Quake-Veteranen bereit. Sie enthält Phosphorstangen zum Erhellen dunkler Gänge, einen Kletterhaken, der beim Überwinden von steilen Schluchten nützlich ist, und ein lustiges Utensil, das Plastiksprengstoff in handlichen Portionen verschießt. Dieser haftet an Wänden, Decken und Böden, um vorbeitrottende Monster oder Mitspieler direkt und kompromißlos in den Himmel zu befördern. Wie schon erwähnt, mauserten sich die vertrauten Monster zu ansehnlichen Kreaturen der Hölle. Zweiköpfige Mutanten, granatenwerfende Spinnenwesen, Skorpione, die Blitze schleudern, und fliegende Augen, von denen selbst die Überreste durch elektrische Entladungen töten können, bevölkern die neun schön gestalteten Level. Aber nicht nur an tapfere Einzelkämpfer, auch an Fans von Netzwerkpartien hat das Team von Quantum Access gedacht. Da wäre zum Beispiel der Capture-The-Flag-Modus, in dem zwei Gruppen untereinander versuchen, sich die gegnerische Flagge abzujagen.

Außerdem dürfen ab sofort auch in den alten Leveln die originellen Waffen der Erweiterung benutzt werden. Damit bietet Shrak zwei Dinge auf einmal: Zum einen ein völlig neues, eigenständiges Spiel, zum anderen ein überarbeitetes Quake mit Kletterhaken, Proxy-Mines und vielem mehr. Schade nur, daß sich Shrak wie auch alle anderen Add-ons nicht mit den beliebten Sparringspartnern, den Quake-Bots, verträgt. (vs)

VOLKER SCHÜTZ

Shrak enthält meiner Meinung nach alles, was ein gutes Add-on braucht: neue Waffen, Feinde und Level. Klar, so etwas konnte sich bis jetzt jeder in Form einzelner Patches aus dem Internet ziehen. Aber es geht nicht nur darum, das alte Quake mit irgendwelchen noch nie dagewesenen Waffen vollzupfropfen. Diese müssen auch ausgewogen sein. Der überall im Netz erhältliche Raketenwerfer, der Homing-Missiles verschießt, ist es beispielsweise nicht. Genauso wenig die sogenannte Snipergun, die sich als lautlos, tödlich und ungefährlich für den Schützen erweist.

Hier liegt eben der große Unterschied von Shrak zu selbstgebackenen Quake-Zusätzen: Shrak ist ausgewogen und fair. Die Waffen sind nicht zu tödlich und nicht zu lasch, die Monster nicht zu stark, und die Level haben genau die richtige Größe. Gerade im Mehrspielermodus zieht durch die zahlreichen Extras und neuartigen Foltergeräte noch einmal frischer Wind durch Quakes finstere Gemäuer. Da Shrak mit seinen circa 30 Mark auch noch auf einem erträglichen Preisniveau liegt, kann ich es jedem Quake-Fan nur empfehlen.



SHRAK

Hersteller:	Quantum Access	**Empfohlene Hardware:**	
Betriebssystem:	Windows 95 & MS-DOS	Pentium/90, 32 MByte RAM	
Anzahl der Spieler:	Einer bis 16 (im Netzwerk)	**Benchmark:**	❶②③④⑤
		Sprache:	Englisch

Präsentation: Gut	**Spieltiefe:** Durchschnitt	**Multiplayer:** Sehr gut
Ausstattung: Durchschnitt	**Komfort:** Gut	**Übersetzung:** nicht vorh.

PC PLAYER WERTUNG

★★★★☆

Mehr zum Wertungssystem und den neuen Benchmark-Definitionen lesen Sie auf Seite 80.

Actionspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

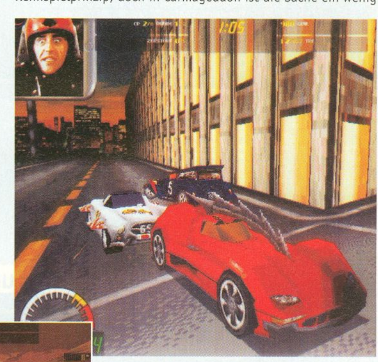
CARMAGEDDON

Fahr zur Hölle

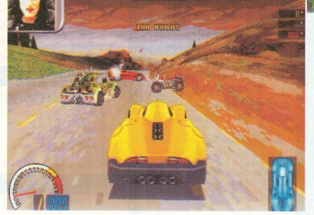
Sie fahren bei Rennspielen gerne in die falsche Richtung, rempeln und schubsen, und selbst in knallharten Formel-1-Simulationen verbringen Sie normalerweise mehr Zeit mit der »Replay«-Funktion als mit dem Spiel selbst, dann kommt hier das Passende für Sie.

Panisch blickt der Fahrer des VW-Käfers in den Rückspiegel. So sehr er das Gaspedal auch tritt: Der gepanzerte Geländewagen holt Meter um Meter auf. Er umklammert mit schweißnassen Händen das Lenkrad. Das Dröhnen wird lauter. Es gibt kein Entkommen. Ein gewaltiger Ruck durchfährt den Kleinwagen, als ihn die riesige Stoßstange am Heck trifft. Der Aufprall schleudert ihn vorwärts. Verzweifelt reißt der Käferfahrer das Steuer herum und zieht die Handbremse. Vielleicht kann er so seinem Widersacher entwischen. Das letzte, was er in seinem Leben zu Gesicht bekommt, ist ein gigantischer Kühlergrill, der wie eine Lawine aus Stahl über ihn hinwegrollt. Ja, so kann es gehen. Während andere Rennspiele den freundlichen Rempler unter Kollegen als notwendiges Übel hinnehmen, erklärt »Carmageddon« den Kampf mit harten Bandagen zum Spielprinzip. Große, rostige Schlachtschiffe mit langen Spikes, schartigen Klingen oder massiven Rammböcken bekämpfen einander ohne Rücksicht auf Verluste. Die glänzenden Sportkarossen aus »Need for Speed« hätten in dieser rauhen Welt die gleichen Überlebenschancen wie eine Schneeflocke in der Hölle. Verzichten Sie lieber auf »Stil«, und steigen Sie in eine der stahlgepanzerten Kampfmaschinen. Wenn Sie schon dabei sind, deponieren Sie am besten auch gleich Ihre Fairneß und den gesunden Menschenverstand im Handschuhfach. Ansonsten ist Ihnen auf den über 30 Strecken ein schneller Spiel-Tod bestimmt. Schließlich geht es hier nicht darum, Bestzeiten zu fahren, sondern viele Punkte zu erzielen. Und das schaffen Sie, indem Sie Ihre Widersacher möglichst elegant auf den Schrottplatz befördern. Für einen Frontalzusammenstoß bei Höchstgeschwindigkeit winkt beispielsweise ein saftigerer Bonus als für einen zaghaften Auffahrunfall. Zusätzlich erhöht sich das eigene Punktekonto durch spektakuläre Stunts (ein doppelter Überschlag beim Sturz von einer Brücke macht sich zum Beispiel sehr gut) oder das Überfahren von Fußgängern. Aus verkaufstechnischen Gründen verwandelten sich letztere allerdings in der deutschen Version in klapprige Roboter. Denn lieber mit einem leblosen Blechkumpel anecken als mit der BPjS (Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften), dachte sich der Hersteller SCI.

Ein Rennen gewinnen Sie auf zwei Arten: Innerhalb der vorgegebenen Zeit zerlegen Sie sämtliche gegnerischen Wagen oder klappern alle vorgegebenen Checkpoints ab. Zwar klingt das Durchfahren von solchen Fixpunkten zuerst nach dem üblichen Rennspielprinzip, doch in Carmageddon ist die Sache ein wenig

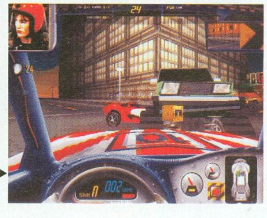


Der Herr in der linken, oberen Ecke erfreut Sie immer wieder mit drolligen Grimassen.



Gerammte Gegner bringen Punkte und einen Zeitbonus.



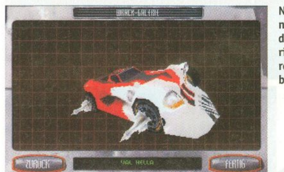


Der Monstertruck ließ sich nicht davon abbringen, über unsere Motorhaube zu fahren.

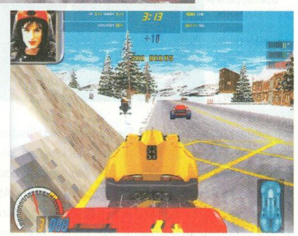
VOLKER SCHÜTZ

Zuerst erscheint mir das Spielprinzip mit seiner Mischung aus Punkte-, Zeit- und Checkpoint-System ein wenig undurchschaubar. Als ich jedoch begriffen hatte, daß es tatsächlich nur um das Zerlegen von Autos geht, war ich voll dabei. Ich düse mit 100 mph durch die Innenstadt, halte mich an keine Verkehrsregel und überfahre arglose Passanten. Ab und zu zerre ich an der Handbremse, um einen angeschlagenen Gegner auch wirklich ins metallene Nirwana zu schicken. Es geht soweit, daß mich mein Fahrstil schon fast an einen italienischen Taxifahrer erinnert.

Negativ fällt neben der langsamen Grafik die Steuerung auf. Der Wagen reagiert einfach viel zu stark auf den Tastendruck und neigt dazu, schnell auszubrechen. Das heißt, daß er beim normalen Lenken fast häufiger ins Schleudern gerät, als wenn ich die Handbremse ziehe und das Steuer herumreiße. Glücklicherweise gewöhnt man sich mit ein wenig Fingerspitzengefühl und einer Menge Zeit an die empfindlichen Reaktionen der Vehikel.



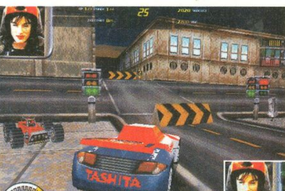
Nach dem Rennen dürfen Sie in der »Wrack Galerie« Ihre schrottreifen Gegner bewundern.



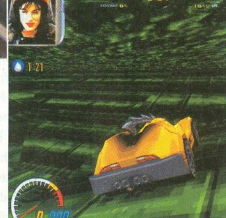
Selbst bei Schnee und Eis hält sich hier niemand an den Mindestabstand.

komplizierter. Es zählt nicht allein, wie schnell Sie von Station zu Station düsen, sondern wieviele Wagen oder Fußgänger Sie unterwegs malträtieren. Während der Countdown läuft, verlängert jeder Unfall, Stunt und Robotermord die verfügbare Fahrzeit, um die nächste Etappe zu erreichen. Welchen Weg Sie jedoch von einem Checkpoint zum nächsten wählen, bleibt Ihnen überlassen. Niemand muß die abgesteckte Strecke einhalten. Und wer sich wagemutig durchs Unterholz oder gepflegte Vorgärten kämpft, der findet eventuell den einen oder anderen Geheimgang, angefüllt mit Extras wie Bonuspunkten oder »vorübergehender Unverwundbarkeit«. Dem weniger Glücklichen, der nicht mehr auf die eigentliche Strecke zurückfindet, hilft die übersichtliche Landkarte.

Ist ein Level bewältigt, dienen die gesammelten Punkte zum Aufbessern Ihres Wägelchens. Ein neuer Motor, eine stabilere Panzerung oder stärkere Bewaffnung stehen jedem Auto gut. Finden Sie trotz dieser Schönheitsoperationen keinen Gefallen mehr an Ihrem Vehikel, können Sie immer noch auf ein besseres Modell umsteigen. Auf diese Weise aufgerüstet, rammen und drängeln Sie sich auf der vorhandenen Rangliste immer weiter nach oben. Je höher Sie dabei aufsteigen, desto mehr Rennstrecken stehen Ihnen zur Verfügung. Und sollte am Höhepunkt Ihrer Karriere doch irgendwann der Fall eintreten, daß Sie das Gerangel mit den 24 Computergegnern langweilt, bleibt immer noch der Netzwerkmodus. Hier stehen sich bis zu fünf menschliche Spieler gegenüber, die nach Lust und Laune ihre Autos zu schrottreifen Metallklumpen verwandeln dürfen. **(vs)**



Wo bitte geht's zur Front?



In gut versteckten Streckenabschnitten macht sicht Ihr Vehikel unter Wasser auf Schatzsuche.

HENRIK FISCH

Meine einzigen erwähnenswerten Rennspiel-Erfahrungen stammen vom circa 15 Jahre alten Spielhallen-HIt Pole Position und von Bleifuss 2. Ich bin eigentlich kein großer Fan dieses Genres. Wie mir Kollege Volker versicherte, muß man das auch gar nicht sein. Viel wichtiger sei eine diebische Freude beim Rammen von gegnerischen Fahrzeugen. Und schon drehte ich mit wachsender Begeisterung Runde um Runde auf den Carmageddon-Strecken, die sich langsam aber sicher in die schönsten Schrottplätze verwandelten.

Aber mal ehrlich, liebe Entwickler: Müssen die Autos auf einem Pentium/166-MMX derart stotternd über die Piste ruckeln? Und müssen die Kulissen so unmotiviert aus dem Hintergrund auftauchen? Das geht doch wohl besser! Trotzdem: Auf einem entsprechend fetzigen Computer bringt das Spiel Spaß.

CARMAGEDDON

Hersteller:	SCI	**Empfohlene Hardware:**	
Betriebssystem:	MS-DOS & Windows 95	Pentium/200-MMX, 32 MByte RAM	
Anzahl der Spieler:	Einer bis fünf (im Netzwerk)	**Benchmark:**	❶②③④⑤
		Sprache:	Deutsch

Präsentation:	Durchschnitt	**Spieltiefe:**	Gut	**Multiplayer:**	Durchschnitt
Ausstattung:	Durchschnitt	**Komfort:**	Durchschnitt	**Übersetzung:**	Durchschnitt

PC PLAYER WERTUNG



Mehr zum Wertungssystem und den neuen Benchmark-Definitionen lesen Sie auf Seite 80.

Actionspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

MACHINE HUNTER

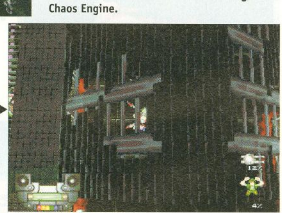
Außerirdische Lebewesen haben langsam begriffen, daß auch für arme Aliens nichts mehr auf der Erde zu holen ist. Nun suchen Sie verzweifelt nach anderen Wegen, der Menschheit zu schaden.

Es mußte ja irgendwann so weit kommen: Die Rohstoffe der Erde sind verbraucht. In Windeseile errichten fleißige Arbeiter eine Bergbaukolonie auf dem Mars. Kurze Zeit später bekommen Außerirdische unbestimmter Herkunft die menschlichen Expansionspläne spitz und nehmen wild entschlossen den gesamten roten Planeten ein. Zu allem Übel setzt sich auch noch die drollige Idee in den extraterrestrischen Gehirnwindungen fest, daß die ehemaligen Bergbauroboter vortreffliche Kampfgefährten abgeben dürften. Schneller als der Durchschnittsbürger »Positronengehirn« buchstabieren kann, programmieren die gewitzten Schleimer alle Robothelfer zu gefährlichen Kampfmaschinen um. Und dann ist es wieder an der Zeit, daß ein wagemutiger Einzelkämpfer auf der Bühne erscheint, um das Leben, das Universum und den ganzen Rest zu retten. Sie steuern diesen »Machine Hunter« aus der Vogelperspektive durch 16 mehrstöckige Level und erschießen alles, was auch nur im entferntesten nach fremdartiger Lebensform beziehungsweise Blechdrone aussieht. Außerdem gibt Ihnen Ihr Einsatzleiter noch einige Aufgaben mit auf den Weg, die Sie ebenfalls lösen sollten. Die Befreiung menschlicher Geiseln oder die Sprengung eines zentralen Hochofens sind nur zwei Beispiele. Ihre Missionen führen Sie durch eine bunte Mischung aus verschiedenen Umgebungen wie Raumstationen, Sümpfe, Kraftwerke, Kanalisationen, Asteroiden oder Krankenhäuser. Treffen Sie auf Ihrer Reise Roboteinheiten, dürfen diese betriebsunfähig geschossen werden, dann schlüpfen Sie in deren metallisches Innere und übernehmen die Kontrolle. Nach und nach rüsten Sie so vom einfachen Schädlingsbekämpfer zum schweren Laderoboter auf, was ungemein an das Amigaspiel »Paradroid« erinnert. Ab und zu finden Sie Power-ups, welche die Durchschlagskraft Ihrer Geschütze erhöhen oder dem abgeschlafften Blecheimer Lebensenergie zurückgeben. Beenden Sie eine Mission, erhalten Sie ein Paßwort, um an der gleichen Stelle weiterzuspielen. Erstaunlicherweise gibt es ebenfalls einen Netzwerkmodus, in dem bis zu acht menschliche Jäger ihren Dienst aufnehmen dürfen. (vs)

▲ Manche Wände lassen sich zerschießen. Bei dieser hat unser drolliger Blechkamerad allerdings wenig Erfolg.



▲ Die Spielgrafik aus der Vogelperspektive erinnert extrem an Reloaded beziehungsweise Chaos Engine.



Überlappene ▶ Grafikelemente verwandeln den Bildschirm in ein lustiges Suchbild. Heute: Wo ist der Roboter?

VOLKER SCHÜTZ

Ich persönlich kann mit häßlichen, aus der Vogelperspektive dargestellten Männchen wenig anfangen. Sowohl der eigene Recke als auch die gegnerischen Roboter setzen sich aus dermaßen großen Pixeln zusammen, daß man sie ohne weiteres unter Bauklötzen verstecken könnte. Mit dieser Tatsache im Hinterkopf freue ich mich fast über das ungeschickte Leveldesign. Verdecken etwa Plattformen oder Brücken höher liegender Etagen meinen kleinen Helden, dürfen sich meine Augen wenigstens für ein paar Sekunden erholen.

Auch wenn die verschiedenen Ebenen somit ungewollt eine nützliche Aufgabe erfüllen, bleiben sie im großen und ganzen eine nervtötende Angelegenheit. In der Regel ist kaum ersichtlich, welcher Weg zur nächsten Höhenstufe hinauf- oder hinabführt. Zumindest mein räumliches Vorstellungsvermögen verabschiedet sich schon in den ersten Leveln. Das größte Manko bleibt trotz allem die Steuerung: Gegnerischem Feuer läßt sich so gut wie gar nicht ausweichen. Direkte Konfrontation nach dem Motto: »Entweder er oder ich« ist die einzige Lösung.

MACHINE HUNTER

Hersteller:	Eidos	**Empfohlene Hardware:**	Pentium/90, 16 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95	**Benchmark:**	①②③④⑤
Anzahl der Spieler:	Einer bis acht (per Netzwerk)	**Sprache:**	Deutsch

Präsentation:	Schlecht	**Spieltiefe:**	Durchschnitt	**Multiplayer:**	Durchschnitt
Ausstattung:	Durchschnitt	**Komfort:**	Schlecht	**Übersetzung:**	Schlecht

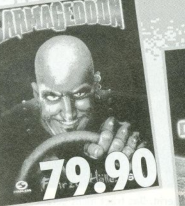
PC PLAYER WERTUNG



Mehr zum Wertungssystem und den neuen Benchmark-Definitionen lesen Sie auf Seite 80.

ENJOYSOFTWARE

HÖRT! HÖRT! IHR KARTENFREAKS!
GROßES "MAGIC THE GATHERING" TURNIER!



CONQUEST EARTH DAS MANIFEST 89.90

SEGA WORLDWIDE SOCCER 79.90

Während des ganzen Septembers finden in unseren JOYSOFT-Filialen "Magic-Turniere" statt.

Gespielt wird **"Typ 2 Turnier"** im k.o.-System.

Die Teilnehmerzahl ist pro Austragungsort auf 16 Personen beschränkt. Das Startgeld beträgt 10,- DM. Anmelden könnt Ihr Euch ab dem 15.08.97 bis eine Woche vor dem jeweiligen Turniertermin direkt in den Filialen, wo Ihr auch die Turniervoraussetzungen und Pläne ausgehändigt bekommt. Turniertermine:

6.09.: Köln, Siegburg;
13.09.: Aachen, Bonn;
20.9.: Koblenz, Essen;
27.09.: Düsseldorf, Frankfurt.
(Adresse siehe unten)

Die Endausscheidung findet dann am 4.10.97 in Köln statt.

Es winken tolle Preise!

Preisänderungen, Irrtum und Zwischenverkauf vorbehalten. Es gelten die allgemeinen Geschäftsbedingungen der Firma JOYSOFT

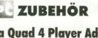
PC CDROM

Titel	Preis
688 Hunter Killer (KD)	84.90
Adidas Power Soccer (KD)	84.90
Alexander der Große W95 (KD)	89.90
Anstoss 2 (KD)	79.90
Armored Fist 2 (KD)	89.90
Baphomets Fluch 2 (KD) *	84.90
Betrayal in Antara (KD)	89.90
Blade Runner (KD) *	89.90
Birthright (KD)	89.90
Carmageddon (KD)	**79.90**
Comanche 3 (KD)	89.90
Command & Conquer 2 Data 2(KD) *	29.90
Conquest Earth (KD) *	**89.90**
Demonworld (KD)	79.90
Der Industriegigant (KD)	**79.90**
DOG (KD)	64.90
Dominion W95 (KD) *	79.90
Dungeon Keeper (KD)	79.90
Fallout (KD)	**79.90**
Floyd (KD) *	**79.90**
Formel 1 W95 (KD)	89.90
Hattrick Wins! (KD)	79.90
Interstate 76 (ab 18) (KD)	79.90
Lands of Lore 2 (KD) *	79.90
Little Big Adventure 2 (DA) *	**89.90**
Magic the Gathering (MPS) (KD)	89.90
Pandemonium W95 (KD)	79.90
Pro Pinball Timeshock (KD)	79.90
Resident Evil (KD) *	79.90
Sim City 2000 Netzwerk (KD)	99.90
Star Trek Starfleet Akademy (KD) *	89.90
World Wide Soccer (KD)	**79.90**
X-Com Apocalypse (KD)	89.90
X-Wing VS Tiefighter (DA)	79.90

PC CDROM SUPER PREISE

Nur solange der Vorrat reicht!
Bitte geben Sie bei Ihrer Bestellung einen oder mehrere Ersatzwünsche an, da es sich bei vielen Spielen um Restposten handelt.

Titel	Preis
3D Ultra Minigolf (KD)	49.90
Bermuda Syndrome (KD)	29.90
Blood & Magic (KD)	39.90
Buried in Time (KD)	29.90
Cavelands (KD)	39.90
Cyberia 2 (KD)	29.90
Cyberstorm W95 (KD)	39.90
Descent 2 (DA)	39.90
Down in the Dumps (KD)	**39.90**
Evokation (KD)	29.90
Fable (KD)	**39.90**
Helicops (DA)	49.90
Legend of Kyrandia 1-3 (US/KD)	49.90
Mad News (KD)	19.90
MAX (KD)	**49.90**
Olympic Games (KD)	29.90
Olympic Soccer (KD)	29.90
Orion Burger (KD)	39.90
Puzzle Bobble (DA)	49.90
Rätsel des Master Lu (KD)	29.90
Red Baron 1 (KD)	29.90
Schwarze Auge 3 Audio CD	19.90
Shanara (KD)	39.90
Shell Shock (KD)	19.90
Starfighter 3000 (KD)	29.90
Tek War (ab 18) (DA)	19.90
Thunderhawk 2 (KD)	29.90
Wages of War (KE)	49.90
Z! (KD)	39.90



PC ZUBEHÖR

Artikel	Preis
Alfa Quad 4 Player Adapter	**89.90**
Alfa Twin Switch Adapter	39.90
Gravis Grip Set (2 Pads, 4 Player Adapter)	139.90
Diamond Monster 3D Karte	**369.90**
F16 Fighterstick CH	229.90
Flightstick FX Feedback CH	**309.90**
Lenkrad F1 Simulator	499.90
Maxi Sound 64 PNP Home Studio	399.90
Matrox Mystique 4 MB	289.90
Mouse Microsoft	49.90
Orchid 3D Karte	369.90
Sidewinder FX Feedback	**299.90**
Thrustmaster F16 Metal Limited Edition	**649.90**
Thrustmaster T2 Lenkrad	249.90
Wingman Extreme Digital	99.90

Dies ist nur ein kleiner Auszug aus unserem reichhaltigen Sortiment. Fordern Sie unseren kostenlosen Katalog oder unsere ebenfalls kostenlose Katalog-CD an. In beiden finden Sie Beschreibungen und Informationen über Spiele und Zubehör aus unserem Angebot.



Wir führen außerdem Spiele für:

- Amiga
- Macintosh
- Sega Saturn
- Sony PSX
- Nintendo 64

sowie:

- Joysticks
- Computer Zubehör
- Lösungsbücher
- Trading Cards
- Sport Cards
- US-Importe

JOYSOFT SHOP	JOYSOFT SHOP	JOYSOFT SHOP	JOYSOFT SHOP	JOYSOFT SHOP
50676 Köln	**53111 Bonn**	**53721 Siegburg**	**56068 Koblenz**	**60311 Frankfurt**
Mathias Str. 24-26	Münster Str. 11	Kaiser Str. 54	Schloß Str. 16	Fahrgasse 87
0221/9 23 15 45	0228/65 97 26	02241/ 6 80 45	0261/30 96 34	069/91 39 83 71

JOYSOFT POINT	JOYSOFT POINT	JOYSOFT SHOP	JOYSOFT SHOP	JOYSOFT SHOP
CONNACTION	**JUST**	**45127 Essen**	**52062 Aachen**	**40211 Düsseldorf**
41460 Neuss	**40724 Hilden**	Viehofer Str. 17	Blondel Str. 10	Am Wehrhahn 24
Klarissen Str. 15	Hochdahler Str. 10	0201/2 43 72 95	0241/40 69 12	0211/36 44 45
02131/ 27 57 51	02103/84 40			

JOYSOFT POINT	JOYSOFT POINT	JOYSOFT POINT	JOYSOFT POINT	JOYSOFT POINT
DICOM	**SOFT SITE**	**MYSTIC GAMES**	**GAMESHOP GIESSEN**	**PLAYERS CHOICE**
63450 Hanau	**63065 Offenbach**	**72458 Albstadt**	**35390 Giessen**	**50677 Köln**
Hospital Str. 14-16	Schloß Str. 20-22 (1.Etage)	J.-Mauthe Str. 7	Katharinengasse 21	Merowinger Str. 28
06181/92 63 41	06982/36 90 45	07431/93 30 80	0641/79 17 94	0221/

Artikel aus unserem Sortiment erhalten Sie auch bei unseren autorisierten JOYSOFT POINT Partnern.
Preise der JOYSOFT POINT Shops können abweichen.



VERSAND & SERVICE CENTER:
AACHENER STR. 1004, 50858 KÖLN
BESTELL HOTLINE: 0221/ 94 86 10 50
BESTELL FAX: 0221/ 94 84 427

Beachten Sie auch unser Internet Angebot für Sie! http://www.joysoft.de- Hier können Sie direkt Ihre Bestellung aufgeben und aus unserer Mailbox die neuesten Updates und Patches downloaden. Sie erreichen uns unter: 0221/9483307(analog), 0221/9483306 (ISDN).

Unser Lieferservice im Inland: Sie zahlen per **Kreditkarte oder per Vorkasse**, wir liefern per **Post:** Versandkostenanteil 6.90 DM oder per **UPS:** Versandkostenanteil 9.90 DM. Falls Sie **Nachnahmelieferung** wünschen, beträgt der Versandkostenanteil 9.90 DM bei Post- und 16.90 DM bei UPS-Lieferung. **Ab einem Rechnungsbetrag von 200,- DM liefern wir versandkostenfrei!**

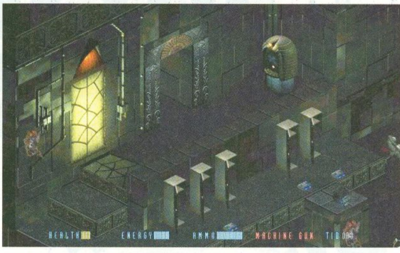
Unser Lieferservice im Ausland: Sie zahlen per **Kreditkarte oder postbare Vorkasse**, wir liefern per **Post**. Der Versandkostenanteil beträgt in Europa: 20,- DM für Päckchen bzw. 50,- DM für Pakete. Der Versandkostenanteil außerhalb Europas beträgt 25,- DM für Päckchen.

Kreditkartenzahlung: Wir akzeptieren die Euro- und Visa-Card. Bitte geben Sie bei Ihrer Bestellung an, welche Karte Sie benutzen, außerdem benötigen wir Ihre Kartennummer und das Gültigkeitsdatum, sowie Ihre Telefonnummer für evtl. Rückfragen. Bei schriftlichen Bestellungen vergessen Sie bitte nicht Ihre Unterschrift.

Actionspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

MEAT PUPPET

Stellen Sie sich eine Mixtur aus »The Crow«, »Die Klapperschlange« und »Blade Runner« in Form eines Computerspiels à la »Diablo« vor. Können Sie nicht? Dann riskieren Sie einen Blick auf »Meat Puppet«.



Manchmal verdecken Gebäude unsere Killerin. Das trägt nicht gerade zur besseren Übersicht bei.

Das 21. Jahrhundert ist der Anfang einer dunklen Epoche für die Erde. Sechs sogenannte Botschafter, eigentlich nichts weiter als milliardenschwere Industriekapitäne, streben die Weltherrschaft an. Ebenso das abgrundtief böse Wesen »The Martinet«. Um sein Ziel vor den Konzernchefs zu erreichen, stampft es eine Armee willenloser Marionetten, den »Meat Puppets«, aus dem Boden. Eine davon ist Lotus, die Protagonistin unseres Spiels. Sie wurde durch eine mit flüssigem Sprengstoff präparierte Vorspeise in den Dienst des Martinet gezwungen. Verweigert Lotus nun die Zusammenarbeit, zündet The Martinet das explosive Material und zerlegt unsere Heldin in unappetitliche Einzelteile. Ähnlich Kurt Russell in »Die Klapperschlange« ist Lotus somit gezwungen, für diese üble Wesenheit jeden noch so schändlichen Auftrag zu erledigen. Der aktuelle, bei dem Sie ihr helfen sollen, lautet: »Töte alle sechs Firmenbosse«. Obwohl Aufgaben dieser Art üblicherweise beliebte 3D-Shooter-Helden übernehmen, entschied sich Funsoft jedoch dafür, ihre Heldin in isometrischer Draufsicht wie in »Diablo« ins Rennen zu schicken. Mit der Maus, wahlweise auch per Tastatur, dirigieren Sie Lotus also durch über 300 Räume, aufgeteilt in sechs Level. Hierbei erschießen Sie Unmengen von Gegnern mit Ihrer Multifunktionswaffe. Dieses unscheinbar aussehende Stück High-Tech verfügt über unterschiedliche Feuermodi, so daß Sie damit normale Munition, Raketen, oder Tranquilizer-Pfeile abfeuern und sie sogar als Flammenwerfer benutzen können. Anders als in Diablo bestehen die Level aus verschiedenen Höhenstufen, was neben einem guten räumlichen Vorstellungsvermögen Ihrerseits belastbare Sprunggelenke Ihres Bildschirmegos fordert. Lotus muß permanent über Treppen, Vorsprünge und Plattformen hechten, um der zu tötenden Zielperson näher zu kommen. Zwischendurch räumt sie den Weg frei, indem sie allerhand Knöpfe und Schalter betätigt, die beispielsweise Türen öffnen oder Ventilatoren ausschalten. Zu lange sollten die Aufräumaktionen allerdings nicht dauern. Schließlich schlummert in Lotus' Eingeweiden ein gefährlicher Sprengsatz, und dieser aktiviert sich nach Ablauf eines relativ knappen Zeitlimits. Um den Druck, der von dieser Tatsache ausgeht, ein wenig zu mildern, ist eine Load/Save-Funktion enthalten, die es erlaubt, in jeder beliebigen Situation zu speichern. (vs)


◀ Lotus hatte die zündende Idee, eine Rakete auf ihren Gegner zu schießen. Und der ist gleich Feuer und Flamme.


Trödelt Lotus mit dem Auftrag, zerplatzt der Sprengsatz in ihren Adern. ▶

VOLKER SCHÜTZ

Richtig begeistern kann mich Meat Puppet nicht. Die Hintergrundgrafik weiß zu gefallen, damit erschöpfen sich jedoch schon die Worte des Lobes. Das Gefühl, eine geschmeidige Killerin zu steuern, kommt zum Beispiel gar nicht auf, vielmehr stelzt meine Fleisch-Marionette ungelenk durch die düsteren Häuserschluchten (und diese überdecken Lotus zu allem Übel mit steter Regelmäßigkeit). Die Steuerung ähnelt zwar der von Diablo, ist aber längst nicht so komfortabel. Meine kleine Freundin reagiert teilweise mit Verzögerung auf meinen Mausklick, teilweise überhaupt nicht. Außerdem will sie ohne ersichtlichen Grund partout auf manchen Absatz nicht hinaufspringen.
Die uns vorliegende Pressemitteilung verkündet stolz: » ... zeigt hochauflösende Grafik, als hätten H. R. Giger und Fritz Lang einen gemeinsamen Alptraum ...« Mag ja sein, aber warum müssen die Programmierer diesen auch auf das Spieldesign ausweiten?

MEAT PUPPET

Hersteller:	Funsoft	**Empfohlene Hardware:**	Pentium/166, 32 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95	**Benchmark:**	❶②③④⑤
Anzahl der Spieler:	Einer	**Sprache:**	Englisch

Präsentation:	Gut	**Spieltiefe:**	Durchschnitt	**Multiplayer:**	nicht vorh.
Ausstattung:	Durchschnitt	**Komfort:**	Schlecht	**Übersetzung:**	geplant

PC PLAYER WERTUNG



Mehr zum Wertungssystem und den neuen Benchmark-Definitionen lesen Sie auf Seite 80.



Die Kampfschauplätze sind relativ klein und übersichtlich.

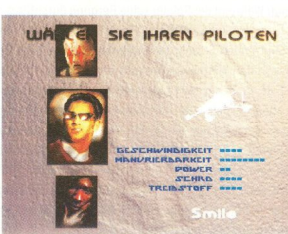
Actionspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

NO RESPECT

Wenn Sie Dogfights in ultramodernen Raumschiffen lieben, ihnen aber die Zweikämpfe in »Descent« nicht persönlich genug waren, dann gehören Sie vielleicht zu der kleinen Gruppe Menschen, für die »No Respect« interessant sein könnte.

Stellen Sie sich folgendes Szenario vor: Eine Spielefirma kommt auf die Idee, eine Raumschiffsimulation mit einer »Voxel Space«-Grafik, die an »Comanche« erinnert, zu vermischen, um dann ein Turnier abzuhalten, das dem indizierten Spiel »Killer Instinct« ähnelt. Sozusagen eine »Prügel-Action-Raumschiff-Simulation«. Nur, daß die Prügelei fehlt, nun ja, und auch die Simulation und ... zugegeben, auch die Action. Übrig bleiben in »No Respect« 20 Raumschiffe (ja, die gibt es wirklich), welche sich immer zu zweit, Mann gegen Mann, auf einem kleinen Areal bekämpfen. Sie entscheiden sich also für einen von 17 Piloten, drei weitere stehen erst nach gewonnenem Turnier zur Verfügung. Ihre Raumschiffe unterscheiden sich durch fünf Charakteristika: Geschwindigkeit, Schildenergie, Waffenpower, Manövrierbarkeit und Treibstoffkapazität. In der Praxis sieht es so aus, daß sich alle Gleiter sowohl vom Flugstil als auch vom Aussehen in vier Klassen einteilen lassen. Damit entpuppt sich die vermeintliche Auswahl unter 20 Gegnern als Blendwerk, ebenso die 20 verschiedenen Level. Jeweils vier Leveltypen sind identisch, so daß im Grunde nur fünf wirklich unterschiedliche Spielflächen vorhanden sind. Schweben Sie erstmal über einer von diesen und haben den Gegner im Visier, geht der Kampf richtig los. Jedes Raumschiff ist mit zwei Standardwaffen bestückt, die Sie während des Gefechts mit neuer Munition versorgen müssen. Diese liegt, wie auch Schilde und Treibstoffeinheiten, in Form von Bonusgegenständen im Level verstreut. Sammeln Sie also fleißig alle glänzenden Dinge, und vergessen Sie dabei nicht das Ziel des Spiels: Ihren Widersacher auszuschalten, bevor er Sie kaltstellt oder die 100 Sekunden Zeitbegrenzung abgelaufen sind. Sollte letzteres der Fall sein, gewinnt automatisch der Computergegner. Nach jeweils zwei Siegen fällt einer der Kontrahenten aus dem Turnier heraus, und der andere, der Sieger, nimmt die nächste Herausforderung an. Erfreulicherweise dürfen Sie zwischen den einzelnen Kämpfen speichern, um zu einem späteren Zeitpunkt mit Ihrem letzten Gegner weiterzumachen. Außerdem bietet No Respect einen Mehrspielermodus. **(vs)**

Im Menü suchen Sie sich einen von 17 Recken aus.



Der Wüstenlevel ist eine von fünf Spielumgebungen.



VOLKER SCHÜTZ

Wie halten sich Softwarefirmen über Wasser, wenn ihnen die guten Ideen ausgehen? Richtig, sie werfen kurzerhand zwei Spielgenres in einen großen Topf, rühren dreimal um und sprechen einige Beschwörungsformeln in C++. Gewagte Computermagie kann in die Hose gehen, das zeigt No Respect: Das Spielprinzip schafft es einfach nicht, lang anhaltende Motivation aufzubauen. Nachdem ich die ersten drei Opfer zerlegt habe, ruft eine kleine Stimme in mir: »Steig aus diesem Raumschiff und spiel lieber ein wenig Descent 2«.
Auch die Steuerung von No Respect ist zu ruckelig und unausgewogen. Überdies ist die Zielvorrichtung mit dem Raumschiff gekoppelt. Da dieses beim Schubgeben den Bug hebt (!?), erweist es sich als undurchführbar, mein Opfer zu verfolgen und gleichzeitig zu beschießen. Nur aus dem Stand kann ich gezielt feuern, damit werde ich aber schnell selbst zum Opfer feindlicher Schüsse. Als ich meinen Widersacher doch irgendwie bezwungen habe, fährt er auf einer Rauchsäule zur Hölle. Während ich ihm erfreut zuschaue, läuft die Zeit ab, es gibt einen Time-Out und ich ... ich habe verloren! Wenn Ocean da nicht mal die falschen Zutaten vermischt und den Zauberspruch vermasselt hat.

NO RESPECT

Hersteller:	Ocean	**Empfohlene Hardware:**	
Betriebssystem:	Windows 95	Pentium/200, 32 MByte RAM	
Anzahl der Spieler:	Einer bis vier (per Netzwerk)	**Benchmark:**	❶❷③④⑤
		Sprache:	Englisch

Präsentation:	Durchschnitt	**Spieltiefe:**	Schlecht	**Multiplayer:**	Schlecht
Ausstattung:	Durchschnitt	**Komfort:**	Gut	**Übersetzung:**	nicht vorh.

PC PLAYER WERTUNG

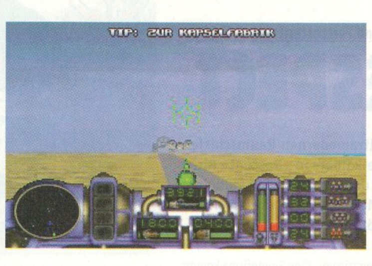
★★☆☆☆

Mehr zum Wertungssystem und den neuen Benchmark-Definitionen lesen Sie auf Seite 80.

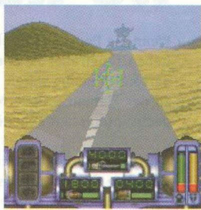
Actionspiel für Einsteiger

Q.A.D.

Wer die »Quintessential Art of Destruction« mit eigenen Augen erleben möchte, ist bei »Q.A.D.« an der richtigen Adresse. Noch nie zerbrachen Joysticks so schnell, nie flogen Monitore so weit.



Vor uns liegt die berauschend schöne Landschaft des Planeten Gumpenhausen.



Ja, wo laufen sie denn? Auf der irren Suchen nach irrenden Geiseln ...

Nachdem die bösen Invasionstruppen der Thrug-Allianz etliche Bewohner friedfertiger Planeten als Geisel genommen haben, herrscht bei der galaktischen Regierung des siebten Quadranten Handlungsbedarf. Weil zur Rettung der Betroffenen nicht ausreichend Finanzmittel zur Verfügung stehen, sehen sich die Staatsoberhäupter gezwungen, auf die Hilfe von Kopfgeldjägern zurückzugreifen. Da diese bekanntlich alle dreckigen Jobs erledigen, hofft man, daß sie auch vor einem Regierungsauftrag nicht zurückschrecken. Als dann eine Belohnung für jede befreite Geisel aussteht, sammeln sich die Kopfgeldjäger in Scharen. Unter ihnen ist ein braver Computerspieler aus dem Sol-System, der ebenfalls ein Stück von dem großen Kuchen abhaben möchte. Bevor der aber zu Hilfe eilt, muß er zuerst sein Raumschiff ausrüsten. Hierzu stehen ihm anfangs nur vier verschiedene Waffen zur Verfügung, im Laufe des Spiels erweitert sich das Angebot jedoch um zehn neue Schmuckstücke. Nachdem er die Rüstungsindustrie ein wenig angekurbelt hat, findet sich der Spieler im Cockpit seines Gleiters dicht über einer pixeligen Planetenoberfläche wieder. Seine Aufgabe in jedem der 30 Aufträge besteht darin, eine sogenannte Kapselfabrik zu finden, dort eine Rettungskapsel zu organisieren, um damit die verstreuten Geiseln aufzusammeln.



Hier darf sich der Spieler zwischen insgesamt 14 gleichermaßen nutzlosen Waffen entscheiden.

Hat er die von der fiesen Thrug-Allianz gebeutelten Planetenbewohner an Bord, düst er zu seiner Basis zurück und setzt sie dort wieder ab. Das ganze Geschehen kompliziert sich aber noch ein wenig: Während der Spieler seine Bergung durchführt, versuchen auch andere Kopfgeldjäger, die schnelle Mark mit den kopflos herumirrenden Geiseln zu verdienen. Und weil der Konkurrenzdruck in den Weiten des Weltalls etwas stärker ist als auf unserer Erde, stehen wilde Feuergefechte auf der Tagesordnung. Wild vor allem deshalb, weil das Raumschiff sehr empfindlich reagiert und es somit extrem schwer ist, den Gegner gezielt aufs Korn zu nehmen. Die Schüsse des Spielers rasen unkontrolliert durch die Lüfte und bombardieren alles, außer den Feind. Trifft er durch Zufall doch den Gegner, darf er sich auf die Wirkungslosigkeit seiner Waffen verlassen. Im Fall von Q.A.D. ist das Kriegshandwerk ein äußerst mühseliges.

Musik und Soundgeräusche gibt es wohl auch, doch hören die sich ohne Boxen und mit vorsichtshalber ausgebauter Soundkarte am besten an. Ebenfalls ist ein Mehrspielermodus für sage und schreibe zwei Personen vorhanden. Wer also gerade nichts Besseres zu tun hat, etwa eine Wurzelbehandlung beim Zahnarzt, der darf sich mit einem Freund seiner Wahl in den Kampf um die zu rettenden Geiseln stürzen. (vs)

VOLKER SCHÜTZ

Die Grafik ist häßlich, der Sound grauenvoll. Das Charmanteste, was ich also über beide sagen könnte, ist, daß sie gut zusammenpassen. Das billige Technogedüdel bekommt jeder halbwegs begabte Musiker mit einem 08/15-Synthesizer oder einem Tracker-Programm besser hin. Die Gegner scheinen unsterblich, zumindest lassen sie sich von meinen Schüssen nur unwesentlich irritieren. Befindet sich ein feindlicher Kopfgeldjäger unter Beschuß, fliegt er eins von zwei Standard-Ausweichmanövern und setzt seine Arbeit unbeirrt fort.
Ich hingegen bleibe permanent über kleinen, häßlichen Bitmap-Gebäuden hängen und werde durch die Steuerung zur Verweiflung und in den Tod getrieben. Das Fazit: Die Copyright-Hinweise auf der Verpackungsrückseite hätte man sich schenken können. Kein normaler Mensch käme auf die Idee, Q.A.D. zu kopieren.

Q.A.D.

Hersteller:	Bomico	**Empfohlene Hardware:**	Pentium/90, 16 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95 & MS-DOS	**Benchmark:**	①②③④⑤
Anzahl der Spieler:	Einer bis zwei (per Netzwerk)	**Sprache:**	Deutsch

Präsentation:	Sehr schlecht	**Spieltiefe:**	Sehr schlecht	**Multiplayer:**	Schlecht
Ausstattung:	Durchschnitt	**Komfort:**	Schlecht	**Übersetzung:**	Schlecht

PC PLAYER WERTUNG



Mehr zum Wertungssystem und den neuen Benchmark-Definitionen lesen Sie auf Seite 80.

☎ 0180/522 5300
Mo-Fr 7-19 h
Sa 9-13 h
0831/57 51 57
Telefax: 0831 / 57 51 555
Internet: http:\\www.gameit.de
email: Info@gameit.de
T-Online: ★Gameit#
✉ Game It! - D-87488 Betzigau

Preise gelten meist für die deutsche Version incl. Eilservice
d.h. am Lager vorrätige Spiele (das sind die Meisten) sind innerhalb von 1-2 Tagen beim Besteller. Ist ein Spiel noch nicht erschienen, dann wird es sofort nach Veröffentlichung versandt. Da sich eventuell bei der Bestellung genannte Termine durchaus verschieben können, empfehlen wir bei Vorbestellungen oder schriftlichen Bestellungen eine telefonische Nachfrage zur Klärung, wenn Unsicherheit über den Erscheinungstermin besteht.

- Bei **Nichtannahme** berechnen wir DM 20,- als Schadensersatz
- **Rücksendungen** bitte mit uns vorher absprechen
- **Nachnahmeversand**: DM 9,90 + 3,- Postgebühr, ab DM 200,- frei
- **Vorkasse / Scheck** DM 6,90, ab DM 200,- frei

Preise Stand 9.7.97 · * = *noch nicht verfügbar am 9.7.*
N = *Neu im Programm* P = *Preisänderung* H = *Hit, Supertitel*

Für Österreich - Preise x 7,5 = ÖSch
Unsere österreichischen Kunden bestellen hier:
Game It! - A-6691 Jungholz - Tel. 05676/8372
Versand erfolgt mit österreichischer Post und wird in ÖSch bezahlt, Kosten wie in D.

Game It!

Titel des Monats
August:
Floyd*
74,95

Kein Vertrieb von „Erotik" oder indizierten Spielen!

Knallhart kalkuliert - Unsere TOP 10

Titel	Preis
Agent Armstrong	69,95
Anstoss 2	69,95
Comanche 3	69,95
Dominion*	69,95
Earth 2140	34,95
Imperium Galactica	69,95
Jedi Knights*	74,95
Resident Evil*	69,95
Shadow Worrior*	69,95
X-Wing vs. Tie Fighter	69,95

PREISKNALLER

nur solange Vorrat reicht!

Titel	Preis	
3D Ultra Pinball	29,95	
7th Guest	19,95	
A-Train	19,95	
Airlines	19,95	N
Albion	29,95	
Alone in the Dark 1	19,95	
Amerika	24,95	
Battle Isle 2+Data	29,95	
Betrayal at Krondor	19,95	
Bioforge	29,95	
Bleifuss 1	22,95	P
Bundesliga Manager Pro	19,95	
Burning Steel 4	27,95	P
Caesar 1	19,95	
Christoph Kolumbus	19,95	
Clearing House	14,95	
Creature Shock	19,95	
Cyberia	24,95	
Cyberstorm	29,95	
Cyclemania	19,95	N
D	29,95	
Der Clou Plus	29,95	
Der Patrizier	29,95	
Der Planer	19,95	
Der Reeder	19,95	
Descent	24,95	
Destruction Derby	24,95	
Dime City	19,95	P

Diablo Trial (2 Levels) **4,95**
Vollbox mit 36 Seiten dt. Anleitung, voll internetfähig

Titel	Preis	
Discworld	24,95	
Down in the Dumps	29,95	
Earthsiege 1	19,95	
Earthsiege 2 Classic	29,95	
Earthworm Jim	19,95	
Eishockey Manager	19,95	
Evocation	24,95	
Fade to Black	29,95	
Fantasy General	27,95	P
FIFA Soccer 96 Classic	29,95	
Formula 1 GP	29,95	
Frankenstein	29,95	
FX Fighter	19,95	
Gene Machine	19,95	
Goblins 1+2	19,95	
Gobblins 3	19,95	
Golden Gate Killer	19,95	
Grand Prix Manager	24,95	
Hanse	29,95	
Jack Nicklaus	19,95	N
Jagd auf Roter Oktober	19,95	N
Jagged Alliance dt	19,95	P
King's Quest 6	19,95	
King's Quest 7	29,95	
Kyrandia 3	19,95	
Lands of Lore	19,95	P
Little Big Adventure	29,95	
Lost Eden	19,95	
Magic Carpet Plus	9,95	P
Magic Carpet 2 Classic	24,95	
Mechwarrior 2	24,95	
Nascar Racing 1	19,95	P
NBA Jam Tournament	24,95	
NHL 96 Classic	29,95	
Normality	29,95	P
North & South	12,95	
Oldtimer	14,95	
Outpost 1.5	19,95	
Panzer General 2	27,95	P
Pirates! Gold	24,95	P
Pitfall Win95	29,95	
Pizza Connection	19,95	
Prince of Persia 1+2	24,95	
Pro Pinball: The Web	27,95	
Puppen, Perlen & Pistolen	19,95	
QAD	29,95	
Railroad Tycoon	9,95	P
Rebel Assault	29,95	
Red Baron 1 Classic*	22,95	
Riddle of Master Lu	19,95	P
Rise 2	29,95	
Sam & Max	19,95	P
Sensible World of Soccer	19,95	
Shanghai Great Moments	24,95	
Shellshock	19,95	P
Sherman M4	12,95	
Sim Ant	19,95	
Sim City enhanced	19,95	
Sim Earth	19,95	
Sim Farm	19,95	
Sim Life	19,95	P
Simon the Sorcerer 1	19,95	
Simon the Sorcerer 2	29,95	
Space Quest 6	19,95	
Star Crusader	9,95	
Steel Panthers	27,95	P
Stonekeep	29,95	
SU 27	27,95	P
Teamchef	19,95	
Tennis Cup 2	19,95	
Theme Park	29,95	
Thunderhawk 2	19,95	P
Tilt	19,95	
Top Gun	19,95	
Transport Tycoon+World Ed.	24,95	
Ultima 8 Classic	29,95	
Under a Killing Moon	24,95	
US Navy Fighters	29,95	
Virtual Pool	24,95	
Virtual Tennis	14,95	
Vollgas	29,95	
Warcraft	24,95	
Warhammer	27,95	P
Wing Commander 3	29,95	
Winter Supersports	14,95	
Wizardry 7	17,95	
Woodruff	19,95	
Worms	24,95	
WWF Wrestlemania	24,95	
X-Com	24,95	
X-Wing + Mission	29,95	
Z + Lösung	29,95	P

CD ROM

Titel	Preis	
3D Ultra Minigolf	49,95	N
3D Ultra Pinball 1+2	79,95	
3rd Millenium Win95	74,95	
4-4-2 Fußball*	54,95	
688i Hunter Killer Win95	74,95	
AD&D Dragon Dice*	69,95	
Adidas Power Soccer*	69,95	
Admiral Sea Battles	54,95	
Adventures of t. Smart Patrol*	74,95	
Age of Sail	64,95	
Agent Armstrong*	69,95	
AH 64 Longbow Gold	74,95	
Alphastorm*	79,95	
Animal	72,95	P
Anstoss 2	69,95	N
Arc of Time	69,95	
Armored Fist 2*	74,95	
Asterix & Obelix*	49,95	N
ATF Gold	79,95	
ATF 98*	74,95	N
Atlantis + Lösung	74,95	
Atomic Bomberman*	54,95	
Banzai Bug	59,95	
Baphomets Fluch	69,95	
Battle Isle 3	39,95	
Battle Sport*	69,95	
Betrayal in Antara*	79,95	
Birthright*	79,95	
Blade Runner	89,95	N
Bleifuss 2	49,95	
BUG 2	49,95	N
Bundesliga Manager 97	69,95	
Bust a Move 2	54,95	N
Caesar 2	59,95	
Capitalism plus	69,95	N
Carmageddon	64,95	N
Chessmaster 5000 Win95	69,45	
Civilisation 2000	69,95	
Civilisation 2000: Conflicts	34,95	
Club Manager 96/97	44,95	N
Comanche 3.0	69,95	
Command & Conquer 1	79,95	P
Command&Conqu. Data	24,95	
C & C 1 + Data	89,95	
Command & Conq. SVGA	**79,95**	
Command & Conquer 2	**79,95**	
C & C 2 Data	24,95	
C&C 2 + Data+Lösung	99,95	
C&C Net Einsame Entsch.*	34,95	N
C&C Soundtrack	29,95	
Command Aces of t.Deep	74,95	
Conquest de Luxe	34,95	P
Conquest Earth*	74,95	N
Constructor	79,95	N
Creatures	64,95	
More Creatures	17,95	
Crow: City of Angles	69,95	P
Cyberspeed Win95	74,95	
Daggerfall*	69,95	
Dark Hermetic Order*	69,95	P
Dark Reign*	74,95	
Das Gewehr	37,95	P
Das schwarze Auge 2	24,95	
Das schwarze Auge 3	29,95	
Deadlock	69,95	
Delirium*	69,95	
Demonworld*	64,95	
Der Industriegigant	69,95	N
Der Planer 2	49,95	P
Descent 2	39,95	
Destruction Derby 2	59,95	
Diablo + Lösung	69,95	
Magic Diablo	19,95	

www.gameit.de
Links zu Suchmaschinen

Titel	Preis	
Die Fugger 2	49,95	
Die gr. Schl. Compilation	79,95	
Die Pandora Akte	74,95	
Die Schlümpfe Win95	49,95	
Die Siedler 2	64,95	
Die Siedler 2 Mission	29,95	
Die Siedler 2: Übersiedler	19,95	
Die Siedler 2: Settle down	19,95	N
Die Siedler 2: Siedeln II	19,95	
Discworld 2	74,95	
D.O.G.	59,95	N
Dogday*	64,95	N
Dominion*	69,95	
Dragonheart	64,95	
Dungeon Keeper*	69,95	
Earth 2140	34,95	
Ecstatica 2	69,95	
Elisabeth 1	64,95	
Enemy Nations*	59,95	N
Eradicator	64,95	
Extreme Assault	69,95	
Evidence	69,95	
F 1 GP 2 dt.	79,95	
F1 GP2 Add Ons (tewi)	17,95	
F 1 GP 2 Fahrertraining	24,95	
F 1 Manager Professional*	69,95	
F1 Racing*	79,95	
F 16 Fighting Falcon*	69,95	N
F 22 Lightning II	79,95	
Fallout*	69,95	

Preisaktion!

Titel	Preis
Jagged Alliance2	59,95
Larry 7 incl. Lös.	59,95
MAX incl. Lösung	39,95
MDK incl. Lösung	59,95
Orionburger dt.	39,95
Panzer Dragoon	39,95
Trash it!	59,95

Titel	Preis	
FIFA Soccer 97	59,95	P
FIFA Soccer Manager*	69,95	
Final Set	64,95	
Flip out	49,95	
Flottenmanöver	69,95	
Flugsim's siehe Sonderfeld		
Flying Corps	79,95	
Formel 1	79,95	
Formular Cart*	69,95	
Gabriel Night 1	19,95	
Gabriel Night 2 dt.	42,95	P
Games Cheats 2	24,95	
G-Nome	69,95	
Gene Wars	39,95	
Golf siehe Sonderfeld		
Grand Prix Manager 2	34,95	
Grid Run	59,95	
GTP'97*	59,95	N
Guts 'n' Garters*	69,95	P
Hardwar*	79,95	
Hattrick Wins*	64,95	
Have a N.I.C.E. Day	54,95	
Heart of Darkness*	a.A.	
Heroes of Might & Magic 2	64,95	P
Holiday Island	69,95	
Holiday Island Szenarien	19,95	
Hugo 3	59,95	

Titel	Preis	
Rally Racing 97	69,95	P
hierzu: Xtra Strecken	29,95	N
Rayman	34,95	
Realms of Haunting + Lös.	74,95	
Rebel Assault 1	29,95	
Rebel Moon Rising	74,95	
Rebel Assault 2	49,95	
Rebellion*	a.A.	
Red Baron 2	79,95	N
Rednek Rampage + Lösung	69,95	
Renegade 2*	54,95	
Resident Evil*	69,95	
Riot	59,95	
Risiko Win95	69,95	
Riverworld*	74,95	
Rocketjockey*	64,95	N
Rückkehr nach Krondor*	64,95	
Sabre Ace*	69,95	N
Schleichfahrt	39,95	P
SEGA Rallye	69,95	
Sentient	69,95	
Shadow Warrior*	69,95	N
Sherlock Holmes	69,95	
Silent Hunter	37,95	P
Silent Hunter + Data	59,95	N
Sim City 2000 Win	79,95	
Data: More Sim Cities	17,95	

Kundenservice groß geschrieben:

1. Bestellen Sie per Servicenummer 01805/225300
2. Versand im Sicherheitskarton (nicht bei CD Hüllen)
3. Wir geben Preissenkungen sofort weiter ➪☎
4. Vorbestellungen können Sie jederzeit wieder ändern

Titel	Preis	
Hugo 4	59,95	
Imperium Galactica	69,95	
Independence Day Win95*	74,95	
Interstate '76	79,95	
Intervention	74,95	
Iron & Blood*	69,95	
Iron Man / XO	59,95	
Isnogud	64,95	
Jagged Alliance 2	69,95	
James Bond	59,95	N
Jedi Knights*	74,95	
Jetfighter 3*	69,95	

Sommeraktion
· nur solange Vorrat reicht ·
Folgende Spiele zum normalen Preis, jedoch mit Lösungsheft!
Atlantis, Diablo, Discworld 1+2, KKND, Larry 7, Last Express, MAX, Outlaws, Realms of Haunting, Redneck Rampage, Stadt der verlorenen Kinder, Tombraider, Z

Titel	Preis	
Kick Off 97	64,95	
KKND + Lösung	59,95	
Lands of Lore 2*	84,95	
Last Express + Lösung	69,95	
Last Rites	44,95	
Legacy of Kain	72,95	N
Leisure Suit Larry 1-6 Classic	44,95	
Leisure Suit Larry 7 + Lös.	69,95	
Little Big Adventure 2	74,95	N
Lomax	59,95	
Lord of the Realm 2 neu:dt.	79,95	
hierzu: Expansion Pack	19,95	N
Lost Vikings 2	59,95	
M1 A2 Abrams	84,95	
Mad TV 2	49,95	P
Magic the Gathering	69,95	
Marble Drop	34,95	
Marty 1+2	64,95	
Master of Orion 2	69,95	
MAX + Lösung	39,95	P
MDK + Lösung	69,95	
Mechwarrior: Mercenaries	79,95	
Megaman X3	34,95	
Metal Lords*	77,95	
MIA Win95	69,95	P
Monopoly	54,95	
Monster Trucks*	69,95	
Monster Truck Madness	72,95	N
Moto Racer	69,95	
Motor Mash*	67,95	N
bat 3 Win 95*	69,95	
MTV Aeon Flux	49,95	
MTV's Slamscape	44,95	
Myst dt.	64,95	
Myst 2 (Riven)*	84,95	N
NBA Hangtime Win95*	69,95	
Nascar Racing 2	74,95	
NBA Jam Extreme*	69,95	
NBA Live 97	59,95	P
Need 4 Speed 2	69,95	
Nemesis	69,95	
NHL 97	59,95	P
NHL 98	74,95	N
NHL Open Ice*	69,95	
Night of the Monsters*	79,95	
No Respect	64,95	
Obelix Win95*	44,95	
Outcast*	69,95	
Outlaws + Lösung	69,95	
Pandemonium	69,95	N
PC Games Cheats 2	24,95	
Perfect Weapon*	74,95	
Phantasmagoria 1	42,95	P
Phantasmagoria 2	69,95	
Pinball 97	52,95	
POD	64,95	
Police Quest 1-4	44,95	
Pole Position	64,95	
Police Quest SWAT	69,95	
Populus - The 3rd Coming	74,95	N
Power Play Hockey*	59,95	
Prisoner of Ice Win95*	69,95	
Privat Eye*	72,95	P
Privateer 2: The Darkening	79,95	
Pro Pinball: Time Shock	59,95	
Puzzle Bobble	39,95	N

Titel	Preis	
Sim Copter	69,95	
Sim Isles	34,95	P
Sim Park	69,95	
Space Bar*	64,95	N
Sonic & Nuckles Collection	49,95	
Space Quest 1-5	49,95	P
Speedster*	59,95	
Stadt der verl. Kinder + Lös.	69,95	
Star General Win95	37,95	P
Star Command	69,95	N
Star Trek siehe Sonderfeld		
Star Wars Collection	49,95	
Star Wars Triology	39,95	N
Star Wars: Yoda Stories*	29,95	P
Stars	54,95	
Steel Panthers 2	37,95	P
Strike Point	67,95	N
Sub Culture*	54,95	
Super Motocross*	64,95	
Takeru*	64,95	N
Super Puzzle Fighter	39,95	N
Syndicate Wars	39,95	
Terminator 2*	34,95	N
Terminator Sky Net	39,95	
Terracide	64,95	N
TFX 2000 Eurofighter+Data	79,95	
TFX EF 2000 Data	29,95	
TFX Super EF 2000 Win95	84,95	
The Neverhood	74,95	
Tiny Troops*	64,95	
The Devide*	54,95	
The Fallen*	64,95	
The Simpsons	59,95	
Theme Hospital	74,95	
Tie Fighter	49,95	
Tigershark Win95*	74,95	
Time Commando	39,95	
Titanic*	72,95	P
Tom Clancy SSN	49,95	
Tomb Raider + Lösung	69,95	
Toonstruck	69,95	
Total Distortion	69,95	
Total Mania*	64,95	
Trash It!	74,95	P

Lösungshefte ab DM 9,95
zu Software ab DM 6,95

Titel	Preis	
Trophy Bass Fish. 2 Win95 e	69,95	
Twisted Metal Win95*	59,95	
UEFA Champions League 97	64,95	
Ultimat Mix*	64,95	
US Navy Fighter 97 Win95	79,95	
Vermeer	54,95	
Viking Conquest*	59,95	
Virtua Fighter	69,95	P
Virtua Fighter 2*	69,95	N
Voodookid	69,95	
Wages of War e.	54,95	N

Star Wars Triology 39,95
begrenzte Auflage!
- *200 Video Clips, 260 Audioclips*
- *Personal Desktop Manger zum Einbinden in Ihr Windows 3.1, Win95 oder Macintosh LC oder höher*

Titel	Preis	
Warcraft 2 Level Vol. 2	17,95	
Warcraft 2 Data	24,95	
Warcraft 2 Exclusive (+Data)	79,95	
Warcraft 2	a.A.	
More War: 100 neue Levels	24,95	
Warlords 3*	69,95	N
Warphunter*	64,95	N
Warwind	37,95	P
Waterworld Strategy*	69,95	N
Wing Commander 1-3*	54,95	
Wing Commander 4	54,95	
Wipeout 2097*	69,95	
Wizardry Gold	69,95	
World Wide Soccer*	72,95	N
WWF in your House	64,95	
X-Com - Apocalypse	74,95	N
X-Men*	69,95	
X-Wing vs. Tie Fighter	69,95	
Zap it!	39,95	
Zapatalism Deluxe	44,95	
Zombieville*	74,95	
Zone Raiders*	64,95	
ZPG*	67,95	
Zork: Nemesis Special	79,95	

Star Trek

Titel	Preis	
Star Fleet Academy*	69,95	
Star Trek 25th anniversary	24,95	
Star Trek Borg	49,95	
Star Trek Voyager e.*	34,95	N
Star Trek 2	24,95	
Deep Space 9	34,95	P
Generations	69,95	
Next Gen. Final Unity dt.	39,95	

Golf

Titel	Preis	
Jack Nicklaus 4 Win95	74,95	
PGA Eurotour Classic	29,95	
PGA Tour Pro	69,95	N
Links LS	84,95	
Links LS Kurs Collection 1-3	je 49,95	
Links 386	19,95	P
zusätzliche Plätze hierzu ab	9,95	P

Flugsimulatoren

Liste „Flugsims" anfordern!

Titel	Preis	
Flight unlimited Win95	69,95	
Flugsimulator 6.0 dt.	79,95	
Flugsimulator 5.1 dt	79,95	
FS 6 Designer + Scenery FFM	59,95	
FS 6 MS Expansion Pack	79,95	
FS Air Show	54,95	N
FS Airport & Scen. Designer	74,95	N
FS FX upgrade	79,95	
FS Flight Adventures 1	59,95	
FS Flight Shop	79,95	
Final Approach	39,95	
Great Flight	19,95	
Moving Map 2.0	69,95	
Navigator 6.0	44,95	
Rescue Air 911	69,95	
Schiratti Commander Gold	59,95	
Scenery & Object Design.	79,95	
Szenerien:		
China & more	59,95	N
Europe 1	54,95	
Europe 2	59,95	
Groß Berlin	49,95	N
Griechenland	59,95	
Kanarische Inseln	59,95	
Madrid	44,95	
Venezien	44,95	

Sammelausgaben

Titel	Preis	
Action Pack *Silent Thunder, Earth Siege 2*	69,95	
Award Winner *Star Trek Next Generation, Pro Pinball: The Web, Bleifuß*	39,95	
Blue Byte Collection *Battle Isle 2 + Data, Historyline, Die Siedler 1*	39,95	
Essential Selection Flight *1942 PAW, F-14 Fleet Defender, Wings of Glory*	29,95	
funsoft Strategie Edition *Ascendancy, Jagged Alliance, Kaiser Delux*	49,95	
Game Box 50 Spiele *Mad TV, Turrican 2, St. Thomas, The Return of Medusa, Traders, Winzer, Lollypop, Logical, MUDS, Lords of Doom, Black Gold*	29,95	P
Gigapack *CivNet, Links386, Pro Pinball, Mephisto, F1 GP, Hattrick!, TFX EF 2000, Transport Tycoon Del., Rätsel des Meister Lu, Arcade America*	79,95	
Gold Games - 15 CDs *40 Spiele: Battle Isle, Anstoss, Ishar 1-3, Der Planer, Oldtimer, Whales Voyage 1+2, u. A.*	39,95	
Lucas Arts 10 Adventures *Maniac Mansion 1+2, Loom, Sam&Max, Zak MacKracken, Indiana Jones 3+4 + Desktop Adventures, Monkey Island 1+2*	49,95	P
Lucas Arts Air Combat *Battlehawks 1942, Their finest Hour, Secret Weapons of the Luftwaffe incl. Missions*	39,95	
Megapack 7 *3D Ultra Pinball 2, Earthworm Jim, Caesar 2, Road Rash, Gene Wars, US Navy Fighters, Creature Shock, Heroes of M&M, Cyberstorm, A-10 Cuba*	79,95	
Megasixpack *Terra Nova, Fantasy General, Magic Carpet 2, Comanche, Actua Soccer, Chaos Overlords*	44,95	
Mystery Pack *Phantasmagoria 1, Gabriel Knight 2*	84,95	
Pinball *25 Flipper: u.A. 3D Ultra Pinball, Pinball Dreams 2, Extreme Pinball*	19,95	
Players Paradise *1111 Spiele, 111 Spielelös., 11 Screensaver*	24,95	
Racing Pack *Indycar 2, Nascar 1 + Track Pack*	39,95	
Spielelösungen und Cheats *176 Lösungen, 350 Cheats*	24,95	N
Westwood Compilat. *Kyrandia 1-3, Dune 2, Lands of Lore*	69,95	

Multimedia

Titel	Preis	
Teleinfo 5.0	**34,95**	**N**
Microsoft Multimedia		
3 D Filmstudio Win95	69,95	
Cinemania 97	59,95	
Encarta 97 Enzyklopädie	169,95	
Encarta Weltatlas	94,95	
Ultrapack 4	79,95	N

Hits für Kids

Liste "Kindersoftware" anfordern

Titel	Preis
ADI	
Junior Lesen u. Rechn. 4-6 J.	64,95
Junior Lesen u Rechn. 6-7 J.	64,95
Grundschule Deutsch 1+2	64,95
Grundschule Mathe 1+2	64,95
Grundschule Deutsch 3+4	64,95
Grundschule Mathe 3+4	64,95
Sekundarst. Deutsch 5+6	64,95
Sekundarst. Mathe 5+6	64,95
Sekundarst. Deutsch 7+8	64,95
Sekundarst. Mathe 7+8	64,95
Multimedia Englisch 5 od.6	64,95
Multimedia Englisch 7 od. 8	64,95
Blinky Bill	29,95
Prof. Tims verrü. Werkstatt	59,95
Toy Story Spiele Action	44,95
Tuneland	29,95
Zwillinge im Zauberland	39,95

HARDWARE

Liste „Zubehör" anfordern

Speicherbausteine PS/2 60ns
Aufgrund der derzeitigen starken Schwankungen bitte aktuelle Tagespreise erfragen!

Artikel	Preis	
Joysticks		
Notebook Joystick Karte	**149,95**	
PCMCIA II Karte für 2 Joysticks		
Alfa Dread Joypad	**22,95**	**P**
Alfa Twin Box	29,95	
Alfa Quad Box*	74,95	N
CH Products		
Flightstick	59,95	
Flightstick Pro	99,95	
F 16 Flight Stick	74,95	
F 16 Combat Stick	129,95	
F 16 Fighter Stick*	199,95	P
Virtual Pilot	119,95	
Virtual Pilot Pro	169,95	
Throttle	129,95	
Throttle Pro	169,95	
Pedals	99,95	
Pedals Pro	169,95	
Gravis		
Gamepad	29,95	
Gamepad Pro	49,95	
Analog Pro	39,95	
Blackhawk	54,95	
Thunderbird	84,95	
Firebird 2	129,95	
Grip + 2 Game Pads	139,95	
Grip 2er Pack	59,95	
Logitech		
Thunderpad	29,95	
WingMan light	44,95	
WingMan extreme digital	84,95	
Warrior	119,95	
Microsoft		
Sidewinder Gamepad	59,95	P
Sidewinder Pro	87,95	P
Sidewinder Pro+Hellbender	104,95	P
Thrustmaster		
TM Formula T1 Lenkrad	149,95	
TM Formula T2 Lenkrad	219,95	
TM T2 Lenkr. + Rallye R. 97	239,95	
Soundkarten		
SB 16 VE IDE Plug&Play	159,95	
SB 32 Plug&Play	219,95	
Yam. Wavetable Upgrade	199,95	

LÄDEN

Ladenpreise können abweichen!

Böblingen:
Poststr. 36

Kempten:
In der Brandstatt 6



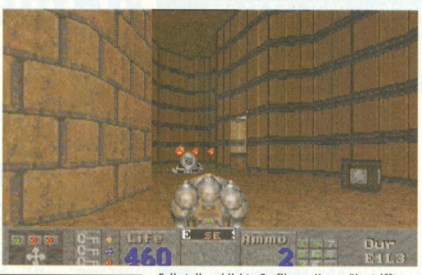
Lindau:
Kolpingstr. 3

Neu! Ab 20.9. Am Römerpark

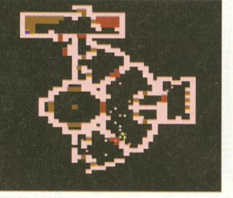
Actionspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

QUIVER

Unzählbar, wie oft Außerirdische schon in suburbanen Vorgärten landeten, um die Erde zu ihrem Eigentum zu erklären. Da jedoch niemand unsere grünen Freunde ernstzunehmen scheint, versuchen sie, sich mit einem neuen, gerissenen Trick Respekt zu verschaffen.



Selbst die schlichte Grafik von Hexen übertrifft Quiver um einige Längen.


Grafikfehler? Mitnichten! Dies ist die komfortable Automap.

Was in Redaktionskreisen schon oft vermutet wurde, hat sich nun endlich bestätigt: Außerirdische sind dämlich. Nach wie vor halten sie unseren blauen Planeten für ein begehrenswertes Objekt und versuchen, ihn mit allen erdenklichen Mitteln an sich zu reißen. Diesmal haben die Aliens einen extrem cleveren und wirklich originellen Plan ausgearbeitet: Sie wollen die Menschheit vernichten. Zu diesem Zwecke stehlen sie einige überaus magische Kristalle, mit deren Hilfe sie durch die Zeit reisen können. Damit will sich die glibbrige Weltraumbrut in unsere Vergangenheit versetzen und die Erde von intelligentem Leben jedweder Art säubern. Daß hiermit allerdings noch nicht das letzte Wort in Sachen Planetenübernahme gesprochen wurde, ist selbstredend. Ein wagemutiger Erdling opfert sich, um die Kristalle zurückzuholen und das extraterrestrische Kroppzeug endgültig zu vernichten. Dieser stapft also wieder einmal durch gegnerische Stationen und sorgt für Ruhe und Ordnung. Wirklich lustig ist hierbei, daß Sie nicht nur allerhand schleimiges Getier, sondern auch die vermurkste Spiel-Engine bekämpfen müssen. Da wäre beispielsweise die mörderische Steuerung, deren wichtigste Funktionen wahllos über die Tastatur verstreut sind und sich ärgerlicherweise nicht manuell einstellen lassen. Oder die extrem antiquierte Grafik, gegen die selbst das indizierte Großväterchen »Doom« farbenfroh und hochauflösend erscheint. Sowohl die pixeligen Gegner als auch die tristen Level können mit ihrem VGA-Look den tapfersten Space Marine in den Selbstmord treiben. Obwohl er selbst daran wahrscheinlich nur begrenzten Spaß hätte, denn die acht verschiedenen Waffen geben ebenfalls ein trauriges Bild ab. Von ihrem Aussehen unterscheiden die sich genauso unmerklich wie von ihrer Wirkungsweise. Mit Händen oder Füßen darf gar nicht gekämpft werden. Ist die letzte Munition verraucht, hilft nur noch eins: sterben. Erfreulich ist die Tatsache, daß die Geräuschkulisse gut zum Gesamtbild paßt. Während die Soundeffekte noch von Doom entliehen sind, haben die Programmierer bei den Musikstücken ganze Arbeit geleistet und sie direkt aus der guten alten C64-Zeit übernommen. Wenig Anlaß zur Klage bietet Quivers Netzwerkmodus. Dieser ist nämlich gar nicht erst vorhanden. (vs)



VOLKER SCHÜTZ

Ich versuche nun schon seit einigen Tagen, dahinterzukommen, was Programmierer dazu bewegt, ein unzeitgemäßes Spiel wie Quiver auf den Markt zu werfen. Nach langem Überlegen fielen mir zwei Erklärungen ein. Der Chefentwickler sperrte die ESD-Crew vor sechs Jahren in ein dunkles Kämmerchen, abgetrennt von der Außenwelt, um das Actiongenre neu zu definieren. Wäre dem so, könnte man Quiver lediglich vorwerfen, fünf Jahre zu spät erschienen zu sein.
Wahrscheinlicher klingt für mich jedoch die zweite Erklärung: ESD wollte das Spiel der Hintergrundgeschichte anpassen. Frei nach dem Motto: Wenn die Außerirdischen in die Vergangenheit reisen, um die Menschen zu vernichten, dann soll auch die Grafik-Engine entsprechend altertümlich und angestaubt wirken. Unter diesem Gesichtspunkt haben die Programmierer exzellente Arbeit geleistet.


Die Medusa-Sphere ist die einzige originelle Waffe. Sie reflektiert die Schüsse der Angreifer.

QUIVER

Hersteller:	ESD GAMES	**Empfohlene Hardware:** 486 DX2/66, 8 MByte RAM
Betriebssystem:	MS-DOS	**Benchmark:** ①②③④⑤
Anzahl der Spieler:	Einer	**Sprache:** Englisch

Präsentation: Schlecht	**Spieltiefe:** Schlecht	**Multiplayer:** nicht vorh.
Ausstattung: Schlecht	**Komfort:** Sehr schlecht	**Übersetzung:** –

PC PLAYER WERTUNG

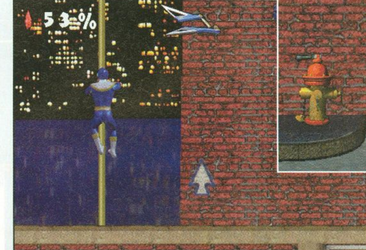
★☆☆☆☆

Mehr zum Wertungssystem und den neuen Benchmark-Definitionen lesen Sie auf Seite 80.

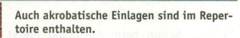
Prügelspiel für Einsteiger

POWER RANGERS ZEO
VS. THE MACHINE EMPIRE

Kampfsportspiele zu Kinofilmen gab es schon einige, jetzt avancieren auch noch mäßige Helden aus dem Kinderfernsehen zu Prügelknaben. Bandai Digital verhilft den »Power Rangers« zum PC-Debüt.

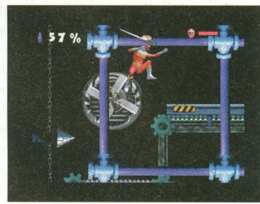


Ab fünfzig Prozent kommt die Spezialwaffe ins Spiel.

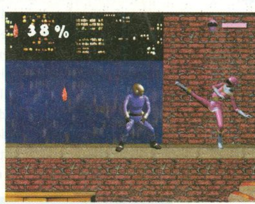


Auch akrobatische Einlagen sind im Repertoire enthalten.

Das fiese Maschinenimperium bedroht die Erde. Um den Bösewichtern Paroli bieten zu können, müssen die »Power Rangers«, eine Gruppe von Superkämpfern in Ganzkörperanzügen, herhalten. Sechs verschiedenfarbig gewandete Protagonisten, jeder mit individuellen Vorzügen und Waffen, harren auf ihren Einsatz. Der Spieler wählt, mit welchem der insektenartig anmutenden Recken er startet. In jeder Mission gilt es, sämtliche Einzelteile eines Kristalls wiederzufinden. Außer aufsässigen Widersachern bilden Plattformen oder gegenläufige Förderbänder Hindernisse auf dem Weg durch die Abschnitte. Das Scrollen funktioniert in sämtliche Himmelsrichtungen, und die Erfolge beim »Sammeln und Schlagen« sind in Prozentzahlen abzulesen. Mit jedem Fundstück wächst die Vitalität ein wenig, wohingegen feindliche Treffer und Kollisionen mit gefährlichen Gegenständen (sogar Strom) an ihr zehren. Sind die Energien des Rangers erschöpft, darf einer seiner Kumpel am selben Ort für ihn weitermachen. Wurden mindestens die Hälfte aller Kristallstücke einer Welt eingesackt, ist der Held in der Lage, seine Spezialwaffe zu benutzen. Während die Frau im gelben Anzug die Nunchakus sprechen läßt, schwingt ihr grüner Kollege zwei Äxte. Vor dem Levelende wartet immer noch der Endgegner auf eine Abreibung. Da mehrere Kämpfer zur Verfügung stehen und sich nicht im Einsatz befindliche Rangers wieder erholen, haben gerade Einsteiger gute Chancen, die steigenden Anforderungen (drei Schwierigkeitsgrade) zu erfüllen. **(ms)**



Auf schnellen Rechnern wird es bei den Förderbändern hektisch.



Hinter dem Gegner ist ein Kristallstück zu sehen.

MONIKA STOSCHEK

Gummifetisch hin oder her: Mir entlocken diese Ranger in ihren albernen Latexanzügen ein eher mitleidiges Grinsen. In ziemlich einfallslosen Welten marschieren sie soldatenhaft ihren Widersachern entgegen, begleitet vom monotonen Geklopfe irgendeiner drögen Rhythmusmaschine. Die Kampftechniken sind genauso steril und stereotyp wie das Elasto-Outfit. Ein paar Fausthiebe, dazwischen ein Drehkick und mit Ausnahme der Bosse nicht sonderlich intelligente Gegner sind einfach zu wenig, um echten Spielspaß zu fördern. Das hektische Rumgespringe und -gehangele zwischen lieblos verteilten Aufbauten nervte mich jedenfalls nach kurzer Zeit.

Immerhin hat sich Bandai bei den missionsvorbereitenden Zwischensequenzen etwas mehr Mühe gegeben. Auch die individuellen Steckbriefe der ansonsten im Wortsinne uniformierten Kämpfer gehören dazu. Wenn überhaupt, dürfte das Spiel wahrscheinlich wirklich nur wahre Fans begeistern und ist auf Einsteiger zugeschnitten. Alles in allem hat es aber zu wenig Power, um gestählte Prügelfreunde vom Hocker zu reißen. Wie heißt es im Handbuch so schön: »Power Ranger läßt sich einfach von Ihrem Computer entfernen, wenn Sie es nicht mehr spielen wollen.« Genau so ist es.

POWER RANGERS ZEO

Hersteller:	Bandai Digital Entertainment	**Empfohlene Hardware:**	Pentium/60, 4-fach-CD-ROM
Betriebssystem:	Windows 3.1 & 95	**Benchmark:**	①②③④⑤
Anzahl der Spieler:	Einer	**Sprache:**	Englisch

Präsentation:	Schlecht	**Spieltiefe:**	Schlecht	**Multiplayer:**	nicht vorh.
Ausstattung:	Durchschnitt	**Komfort:**	Durchschnitt	**Übersetzung:**	nicht vorh.

PC PLAYER WERTUNG



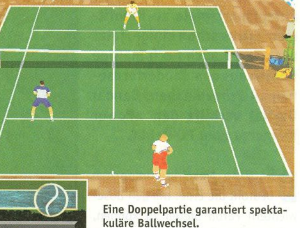
Mehr zum Wertungssystem und den neuen Benchmark-Definitionen lesen Sie auf Seite 80.

Sportspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

PETE SAMPRAS TENNIS '97



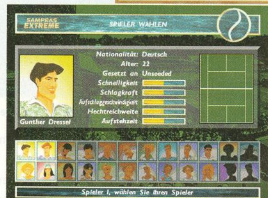
Stich auf Abschiedstour, Becker zum letzten Mal in Wimbledon, Nachwuchsspieler nicht in Sicht. Tennis im Fernsehen könnte bald so trist werden wie bisher auf dem PC. Codemasters hat das Problem erkannt, kann es aber nicht lösen.



Eine Doppelpartie garantiert spektakuläre Ballwechsel.

Seit dem brillanten »Great Courts« sind schon ein paar Jährchen verstrichen, so daß es höchste Zeit für ein Stückchen Wimbledon auf dem Monitor ist. Codemaster bringt nun »Pete Sampras Tennis '97« auf den Markt, doch nicht immer ist eine lange Wartezeit auch ein Garant für ein erstklassiges Ergebnis.

Schon beim Aufschlag merkt man, daß die Steuerung von Great Courts stammt. Anhand eines kleinen Kreises, der sich schnell über den Platz bewegt, legt der Spieler den Aufschlagpunkt fest. Die Richtung, in die sich der Ball während des Matches bewegt, wird durch mehrere Komponenten bestimmt: den Standort des Spielers, sein Timing und seine Lenkmanöver. Mit Hilfe der Richtungstasten kann er entscheiden, ob er den Ball kurz oder lang spielt und wieviel Spin er zusätzlich haben soll. Wer mit dem Klassiker vertraut ist, findet sich sofort zurecht, jeder andere muß sich auf eine längere Eingewöhnungsphase gefaßt machen. Enttäuschend sind die Spielmodi, vor allem der Turniermodus ist völlig mißlungen. Statt eine richtige ATP-Saison zu simulieren, darf der Sportler nur auf acht verschiedenen Plätzen gegen genauso viele Tenniscracks antreten. Abgesehen vom Zugpferd Pete Sampras sind alle Namen fiktiv. Sie müssen jede Runde so oft wiederholen, bis der Gegner endlich geschlagen ist. Viele dürften sich schon an der dritten Runde die Zähne ausbeißen, da das Gegenüber fast fehlerfrei spielt. Die verschiedenen Plätze und insgesamt 22 männliche und weibliche Charaktere schaltet das Programm auch für das Einzelspiel erst nach und nach frei je nachdem wie weit man im »Turnier« vorangekommen ist. Mehr Freude kommt im (wahlweise gemischten) Doppel auf.



Ein schöner Mann: Der deutsche Dressel kann von Anfang an ausgewählt werden.



Authentizität pur: Selbst an Werbetafeln und Getränkeautomaten wurde gedacht.

Die 3D-Grafik-Engine ist zwar nicht sonderlich schnell, erlaubt aber zehn verschiedene Kamerawinkel und interessante Zeitlupenwiederholungen. Beim Sound zeigten sich die Programmierer besonders innovativ: Die Stuhlschiedsrichter geben den Spielstand in der jeweiligen Landessprache wieder und die Zuschauerkulisse macht wirklich Stimmung. Die uns vorliegende Windows-95-Version ist übrigens unspielbar, doch auf der CD ist glücklicherweise eine DOS-Variante zu finden. **(ab)**

ALEX BRANTE

Auch wenn Du das letzte PC-Spiel auf Erden wärst, ich würde trotzdem nicht mit Dir mein Bett, pardon, meine Festplatte, teilen. Pete Sampras Tennis '97 läuft zwar mangels Mitbewerber außer Konkurrenz, doch muß es trotzdem so lieblos programmiert werden?

Die Programmierer kupferten das Schlagprinzip eins zu eins von Great Courts ab, haben aber einfach den Rest vergessen. Wo bleibt die ATP-Tour, an der ich teilnehmen darf, oder die Weltrangliste, in der ich mich langsam nach oben kämpfe? Warum darf der Spieler nicht seine Fähigkeiten langsam verbessern? Nirgendwo sind langfristig motivierende Elemente in Sicht. Ach ja, die Grafik ist passabel, die Soundkulisse sogar richtig gut. Einen zweiten Stern hat sich das Programm wegen der Mehrspielermodi verdient. Für den Einzelkämpfer gilt: keine Weltrangliste, keine Tour, kein Grund, weiter zu spielen.

PETE SAMPRAS TENNIS '97

Hersteller:	Codemasters	**Empfohlene Hardware:**	
Betriebssystem:	MS-DOS & Windows 95	P/133, 16 MByte RAM, 4x-CD-ROM	
Anzahl der Spieler:	Einer bis acht (an einem PC)	**Benchmark:**	①②③④⑤
		Sprache:	Deutsch

Präsentation:	Durchschnitt	**Spieltiefe:**	Durchschnitt	**Multiplayer:**	Durchschnitt
Ausstattung:	Schlecht	**Komfort:**	Durchschnitt	**Übersetzung:**	Durchschnitt

PC PLAYER WERTUNG



Mehr zum Wertungssystem und den neuen Benchmark-Definitionen lesen Sie auf Seite 80.



Versand
Liegnitzer Str. 13
82194 Gröbenzell

Bestelltelefon
08142/59640

Bestellfax
08142/54654

Bestellannahme:
Mo. - Do. 9⁰⁰ - 18⁰⁰ Uhr
Freitag 9⁰⁰ - 17⁰⁰ Uhr
Samstag 9⁰⁰ - 13⁰⁰ Uhr

E-Mail:
wial@compuserve.com

Internet:
www.wial.de

WIAL SHOP AUGSBURG
Karolinenstr./Ecke Karlstr.
Mo. - Fr. 9⁰⁰ - 13⁰⁰ + 13³⁰ - 18⁰⁰, Sa. 9⁰⁰ - 12⁰⁰

WIAL SHOP DARMSTADT
Adelungstr. 22
Mo. - Fr. 10⁰⁰ - 19⁰⁰, Sa. 10⁰⁰ - 16⁰⁰

WIAL SHOP NEU ISENBURG
Frankfurter Str. 147
Mo. - Fr. 10⁰⁰ - 19⁰⁰, Sa. 10⁰⁰ - 14⁰⁰

CD-ROM GAMES

3D ULTRA MINIGOLF	KD	49,90
688i Hunter Killer / WIN 95	**KD**	**75,90**
ADIDAS POWER SOCCER	**DA**	**69,90**
ADMIRAL SEA BATTLES	DA	85,90
ADVANCED TACTICAL FIGHTER GOLD	KD	79,90
ADVENTURES OF LOMAX	DA	69,90
AGE OF SAIL	KD	79,90
AGENT ARMSTRONG*	**KD**	**69,90**
AH-64D LONGBOW GOLD (Origin)	KD	85,90
AIR WARRIOR 2	KD	79,90
ALEXANDER DER GROSSE*	**KD**	**79,90**
AMBER - JOURNEYS BEYOND incl. Lösung	KD	45,90
ANSTOSS 2*	**KD**	**75,90**
ARK OF TIME	**KD**	**69,90**
ARMORED FIST 2.0*	**KD**	**79,90**
ASTERIX & OBELIX: Suche n. d. schw. Gold	KD	49,90
ATLANTIS	**KD**	**79,90**
ATOMIC BOMBERMAN	**DA**	**69,90**
AWARD WINNERS 3 -KOCH MEDIA-	KD	49,90
BANZAI BUGS	KD	59,90
BAPHOMETS FLUCH INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	79,90
BATTLE RACE*	DA	65,90
BETRAYAL AT ANTARA	DA	79,90
BIRTHRIGHT	**DA**	**69,90**
BRITISH OPEN CH. GOLF	**E**	**79,90**
BUNDESLIGA MANAGER 97	KD	64,90
BUST A MOVE 2: ARCADE GAME	**KD**	**59,90**
CALLAHAN'S CROSSTIME SALOON	E	75,90
CAPITALISM PLUS	**KD**	**49,90**
CARMAGEDDON	KD	69,90
CIVILIZATION 2 SUPER BUNDLE:		
CIVILIZATION 2 + MISSION + LÖSUNGSBUCH	**KD**	**89,90**
CIVILIZATION 2 SCENARIO CD	KD	39,90
COMANCHE 3.0 (NovaLogic)	**KD**	**79,90**
COMMAND & CONQUER SVGA / WIN 95	KD	89,90
COMMAND & CONQUER SOUNDTRACK AUDIO CD		34,90
COMMAND & CONQUER: ALARMSTUFE ROT BUNDLE:		
C&C2: ALARMSTUFE ROT + MISSION CD + LEVEL-CD		
UND LÖSUNGSBUCH	**KD**	**119,90**
COMMAND & CONQUER: Alarmst. Rot Mission	KD	29,90
COMMAND & CONQUER: Alarmstufe Rot Level	DA	19,90
CONQUEST EARTH - DAS MANIFEST	**KD**	**79,90**
CREATURES GEN POOL DATA CD	KD	29,90
D-INFO 97	**KD**	**35,90**
DARK REIGN*	**DA**	**75,90**
DEATHTRAP DUNGEON*	**KD**	**89,90**
DEMONWORLD*	**KD**	**69,90**
DER INDUSTRIEGIGANT	**KD**	**75,90**
DESCENT TO UNDERMOUNTAIN (AD&D)*	KD	79,90
DESTRUCTION DERBY 2 / WIN 95	KD	75,90
DIABLO INCL. LÖSUNGSBUCH	DA	69,90
DIABLO MAGIC ZUSATZ CD	KD	19,90
DISCWORLD 2: VERMUTLICH VERMISST ...?	KD	74,90
D.O.G.	KD	59,90
DOMINION*	**KD**	**75,90**
DRAGON DICE (AD&D)	**DA**	**69,90**
DSF GOLF (08/97)	**KD**	**54,90**
"DAS SCHWARZE AUGE"-TRILOGIE	**KD**	**75,90**
incl. Schicksalsklinge, Sternenschweif & Schatten über Riva und Lösungsbuch Teil 1-3		
DUNGEON KEEPER	**KD**	**79,90**
EARTH 2140	KD	39,90
EARTH 2140 MISSION PACK 1	**KD**	**24,90**
ECSTATICA 2	KD	79,90
EVIDENCE	**DA**	**69,90**
EXHUMED	DA	75,90
EXTREME ASSAULT SPECIAL EDITION	**KD**	**69,90**
EXTREME VELOCITY COMPILATION	**KD**	**99,90**
INCL. EF 2000, AH-64D LONGBOW UND A.T.F. US		
F-16 FIGHTING FALCON*	DA	69,90
F/A-18 HORNET 3.0	KD	69,90
F-22 LIGHTNING II (NOVALOGIC)	KD	79,90
F-22 LIGHTNING II MISSION RAPTOR	**KD**	**19,90**
FALLEN HAVEN	KD	89,90
FALLOUT / DOS, WIN95	DA	69,90
FIFA 97	KD	79,90
FIFA SOCCER MANAGER	**KD**	**75,90**
FIRO & KLAWD	**DA**	**65,90**
FLYING CORPS	KD	69,90
FLOTTENMANÖVER / WIN 95	KD	69,90
F L O Y D*	**KD**	**75,90**
FORMEL 1 (Psygnosis)	**KD**	**79,90**
FORMEL 1 & ORCHID RIGHTEOUS 3D	**DA**	**369,90**
FORMULA KARTS	DA	69,90
FORMULA ONE GRAND PRIX 2	KD	79,90
FORMULA ONE GRAND PRIX TOOLKIT	**KD**	**19,90**
FORMULA ONE GRAND PRIX 2 LEVEL CD	DA	29,90
FORMULA ONE GRAND PRIX 2 SUPER BUNDLES:		
INCL. F1GP2 & LEVEL CD & FAHRERTRAINING CD		
MIT "GRAND PRIX" LENKRAD (Thrustmaster)	**KD**	**259,90**
MIT "FORMULA T2" LENKRAD (Thrustmaster)	**KD**	**299,90**
FRITZ 4 (CHESSBASE)	KD	45,90
FUNSOFT STRATEGIE EDITION	KD	59,90
incl.Kaiser, Ascendancy, Jagged Alliance)		
G-NOME	KD	65,90
GIGA PACK VOL. 1 (KOCH MEDIA)	KD	79,90
GROSSE SCHLACHTEN COMPILATION	KD	79,90
HARVEST OF SOULS: Stadt d. verl. Seelen	KD	79,90
HATTRICK WINS*	KD	75,90
HAVE A N.I.C.E. DAY	KD	65,90
HELICOPS*	DA	49,90
HEROES OF MIGHT & MAGIC 2	**E**	**79,90**
HEROES OF MIGHT & MAGIC 2 EXPANSION	**E**	**59,90**
HEXEN 2*	**DA**	**69,90**
HOLIDAY ISLAND	KD	69,90
HOLIDAY ISLAND SZENARIO CD	KD	29,90
HUGO 4	KD	69,90
iF22 ASF*	**KD**	**85,90**
iM1 A2 ABRAMS PANZER	KD	89,90
IMPERIUM GALACTICA	DA	75,90
INCUBATION (09/97)	**KD**	**69,90**
INDEPENDENCE DAY / WIN 95	**KD**	**75,90**
INTERSTATE 76	KD	79,90

CD-ROM GAMES

JACK NICKLAUS GOLF 4.0 / WIN 95	**KD**	**79,90**
JAGGED ALLIANCE 2: DEADLY GAMES	KD	69,90
JAMES BOND COLLECTION (TRIVIA GAME)	KD	69,90
JEDI KNIGHT (updatefähig)	**E**	**89,90**
JOHN MADDEN 97	DA	89,90
KAI'S PHOTO SOAP	**KD**	**89,90**
KKND: KRUSH, KILL & DESTROY	DA	59,90
KOALA LUMPUR	**KD**	**59,90**
LANDS OF LORE 2 - Götterdämmerung*	**KD**	**89,90**
LEISURE SUIT LARRY SUPER COLLECTION:		
Larry 1-6 DA, Larry 7 KD, Lösungsbuch Teil 1-7		**99,90**
LINKS LS	DA	89,90
LINKS KURS KOLLEKTIONEN 1-3 jeweils	**DA**	**59,90**
LITTLE BIG ADVENTURE 2	**KD**	**79,90**
LORDS OF THE REALM 2	KD	79,90
LORDS OF THE REALM 2 EXPANSION PACK	KD	29,95
LOST VIKINGS 2	KD	65,90
LUCAS ARTS TOP 10 ADVENTURES	**KD**	**54,90**
incl. Indy 3+4, Maniac Mansion1+2, Monkey Island 1+2, Zak Mac Kracken, Loom, Desktop Adventures, Sam & Max		
M.A.X.	KD	45,90
MAGIC - DIE ZUSAMMENKUNFT (MicroProse)	KD	69,90
MAGIC - THE GATHERING / WIN 95 (ACCLAIM)	KD	65,90
MASTER OF ORION 2	KD	69,90
MDK	**KD**	**65,90**
MECHWARRIOR 2: MERCENARIES	KD	85,90
MEGA PACK 7	**KD**	**79,90**
incl. 3D Ultra Pinball 2, Earth Worm Jim, Caesar 2, Road Rash, Gene Wars, US Navy Fighter, Creature Shock, Heroes of Might & Magic, Cyberstorm, A-10 Cuba		
MEGA SIX PACK: Terra Nova, Fantasy General,	**KD**	**59,90**
Comanche 3D, Chaos Overlord, Magic Carp. 2, Actua Soccer		
MEPHISTO GENIUS 3.5 / WIN 95	**DA**	**39,90**
MEPHISTO SCHACHLEHRER 2	**KD**	**39,90**
M.I.A. - MISSING IN ACTION*	DA	69,90
MONOPOLY	KD	59,90
MONSTER TRUCKS	**DA**	**75,90**
MOTO RACER / WIN 95	**DA**	**75,90**
MYST	KD	59,90
NBA LIVE 97	KD	85,90
NBA HANGTIME	DA	79,90
NBA JAM EXTREME / WIN 95	DA	69,90
NEED FOR SPEED 2 / WIN 95	**KD**	**79,90**
NEMESIS (WIZARDRY)	KD	69,90
NHL HOCKEY 98 / WIN 95*	**KD**	**79,90**
OUTLAWS (updatefähig)	**DA**	**79,90**
OUTPOST 2.0 (08/97)*	**KD**	**69,90**
PANDEMONIUM	**DA**	**69,90**
PERFECT WEAPON / WIN 95	KD	75,90
PERRY RHODAN: Abenteuer Universum Archiv	KD	39,90
PHANTASMAGORIA 1	KD	49,90
PHANTASMAGORIA 2	KD	79,90
PINBALL 97	DA	59,90
PIRATENINSEL*	KD	79,90
POD - PLANET OF DEATH	**KD**	**69,90**
POLICE QUEST COLLECTION	DA	45,90
POWER CHESS / WIN 95	KD	69,90
PRO PINBALL - TIME SHOCK	KD	65,90
PUZZLE BOBBLE	DA	49,90
QUEST FOR GLORY ANTHOLOGY 1-4	DA	45,90
RACING PACK: F1 GP1 & FATAL RACING	KD	39,90
REBEL ASSAULT 2	KD	49,90
REBEL MOON RISING	**DA**	**75,90**
RED BARON 2*	**KD**	**75,90**
REDNECK RAMPAGE	DA	69,90
RESIDENT EVIL PC CD-ROM	**KD**	**75,90**
RETURN TO KRONDOR*	E	79,90
RISIKO / WIN 95	KD	69,90
SEAN DUNDEE WORLD CUP SOCCER	**KD**	**69,90**
SENTIENT	E	69,90
SHADOW WARRIOR	**E**	**69,90**
SHADOWS OF THE EMPIRE	**KD**	**79,90**
SHERLOCK HOLMES 2: ROSE TATTOO	KD	79,90
SIEDLER SPECIAL BUNDLE:		
SIEDLER 1+2, SIEDLER 2 MISSION, LÖSUNG	**KD**	**119,90**
SIEDLER 2 INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	69,90
SIEDLER 2 DATA CD	KD	34,90
SIEDLER 2: DIE ÜBERSIEDLER	KD	24,90
SIM COPTER / WIN 95	KD	75,90
SIM CITY 2000 NETZWERKVERSION	KD	89,90
SIM PARK / WIN 95, MAC	KD	69,90
SLAM'N'JAM	DA	59,90
SONIC & KNUCKLES COLLECTION	DA	54,90
S.P.Q.R. / WIN 95, DOS	DA	79,90
SPEEDSTER	DA	69,90
STAR COMMAND	**KD**	**69,90**
STAR FLEET ACADEMY	**KD**	**69,90**
STAR GLADIATOR*	DA	85,90
STARS!	KD	59,90
STAR TREK: BORG	DA	59,90
STAR TREK: GENERATIONS	KD	79,90
STAR WARS COLLECTION: REBEL ASSAULT, X-WING UND STAR WARS SCREENSAVER	**KD**	**59,90**
STAR WARS TRILOGY (INFOTAINMENT)	KD	69,90
STEEL PANTHERS 2 - MODERN BATTLES	KD	69,90
SUPER BUBSY / WIN 95	**DA**	**39,90**
SUPER PUZZLE FIGHTER 2 TURBO	DA	49,90
T2 - JUDGMENT DAY SOUND+VIDEO*	E	39,90
VIRTUELLES HAUSTIER	**DA**	**29,90**
TERRACIDE*	DA	69,90
TEST DRIVE OFFROAD	**DA**	**79,90**
THE LAST EXPRESS	KD	75,90
THEME HOSPITAL	KD	75,90
TIGER SHARK / WIN 95*	**DA**	**69,90**
TIME WARRIOR	DA	54,90
TITANIC*	**KD**	**69,90**
TOMB RAIDER INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	69,90
TOM CLANCY SSN	KD	54,90
TRASH IT!	DA	69,90
UEFA CHAMPIONS LEAGUE 96/97	KD	69,90
ULTIMA ONLINE / WIN 95 INTERNET	**E**	**79,90**
UNREAL (08/97)*	**DA**	**79,90**
US NAVY FIGHTER 97	KD	85,90

CD-ROM GAMES

VERMEER (HANDELSSIMULATION)	KD	59,90
VIRTUA FIGHTER 2 / WIN 95*	**DA**	**69,90**
VMX RACING	**DA**	**79,90**
WARCRAFT 2 EXKLUSIV EDITION	KD	59,90
WARLORDS 3: REIGN OF HEROES*	**DA**	**69,90**
WEREWOLF VS. COMANCHE	KD	44,90
WET - THE SEXY EMPIRE	**DA**	**69,90**
WIN SCHAFKOPF	KD	39,90
WIN SKAT	KD	39,90
WING COMMANDER 4 INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	59,90
WIPEOUT 2097	**DA**	**75,90**
WIZARDRY GOLD / WIN 95	KD	69,90
WORLDWIDE SOCCER (08/97)	**KD**	**69,90**
X-CAR: EXPERIMENTAL RACING	**DA**	**69,90**
X-COM: APOCALYPSE	**DA**	**75,90**
X-WING VS. TIE FIGHTER	**DA**	**79,90**
YODA STORIES (LUCAS ARTS)	**KD**	**39,90**
ZORK LEGACY COLLECTION	**KD**	**79,90**

CD-ROM PREISHITS

ACROSS THE RHINE (PowerPlus)	E	19,90
ACTION SOCCER DELUXE INCL. GAMEPAD	KD	24,90
AFTERLIFE (updatefähig)	DA	39,90
ALBION	KD	39,90
AL LOWE PACK (SIERRA)	**KD**	**49,90**
incl. Freddy Pharkas, Torin's Passage und Larry 6		
ALONE IN THE DARK TRILOGIE 1-3	KD	39,90
ANCIENT EMPIRES - RISE & RULE	KD	34,90
ASCENDANCY	KD	35,90
BATTLE CRUISER 3000 AD	**KD**	**29,90**
BATTLE DROME	KD	19,90
BATTLE ISLE 3 INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	49,90
BERMUDA SYNDOME	KD	29,90
BERNHARD LANGER GOLF	KD	24,90
BETRAYAL AT KRONDOR	DA	24,90
BIING! SPECIAL EDITION	**KD**	**39,90**
BIOFORGE (EA Classics)	KD	29,90
BLEIFUSS 1	**KD**	**24,90**
BLEIFUSS 2	KD	49,90
BUNDESLIGA MANAGER PROFESSIONAL	KD	24,90
BURNING STEEL 4	DA	29,90
CAESAR 1 (Sierra Originals)	DA	29,90
CIVIL WAR: ROBERT E. LEE	**KD**	**34,90**
COLONIZATION	KD	29,90
COMANCHE INCL. MISSION 1 & 2	KD	34,90
CONQUEROR AD 1086	KD	35,90
CONQUEST OF THE NEW WORLD DELUXE	**KD**	**35,90**
CRUSADER - NO REGRET	KD	39,90
CYBERIA 2	KD	29,90
CYBERSTORM	**KD**	**29,90**
DAS RÄTSEL DES MASTER LU	**KD**	**24,90**
DER MEISTER (Sierra Originals)	KD	24,90
DESCENT 2	**KD**	**29,90**
DESTRUCTION DERBY	DA	29,90
DIE FUGGER 2	KD	49,90
DISCWORLD	KD	29,90
DOWN IN THE DUMPS	**KD**	**39,90**
DRAGONS LAIR	KD	11,90
DREAM WEB (White Label)	KD	29,90
DSA: SCHATTEN ÜBER RIVA	KD	39,90
DUNE 2 - BATTLE FOR ARRAKIS	KD	29,90
EARTHWORM JIM 1 & 2	KD	24,90
EARTHSIEGE (Sierra Originals)	KD	19,90
EARTHSIEGE 2	KD	39,90
ECSTATICA	DA	29,90
EVEN MORE INCREDIBLE MACHINE	E	19,90
FANTASY GENERAL	KD	29,90
FAST ATTACK	E	24,90
FIFA 95	**DA**	**9,90**
FIFA 96 (EA Classics)	KD	29,90
FLIGHT UNLIMITED	KD	35,90
FORMULA ONE GRAND PRIX 1 (PowerPlus)	DA	29,90
FX FIGHTER	DA	24,90
GABRIEL KNIGHT	KD	29,90
GABRIEL KNIGHT 2 INCL. LÖSUNG	**KD**	**49,90**
GENE MACHINE	KD	24,90
GENE WARS	KD	35,90
GOBLIIINS 1 & 2 (Sierra Originals)	KD	29,90
GOBLIIINS 3 (Sierra Originals)	KD	29,90
GOLDEN GATE KILLER (Softprice)	KD	24,90
GRAND PRIX MANAGER 2	KD	39,90
GUN PACK: TOP GUN & GUNSHIP 2000	**KD**	**39,90**
HANSE DELUXE	KD	34,90
HIND - LIEBER ROT ALS TOD	**KD**	**29,90**
HUGO 3	KD	39,90
HYPERBLADE	KD	29,90
INCA COLLECTION 1-3	KD	39,90
INDYCAR RACING 2 / WIN 95, MAC	DA	29,90
JAGGED ALLIANCE INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	29,90
JAZZ JACKRABBIT	DA	29,90
KICK OFF 96	DA	29,90
KINGDOM OF MAGIC	KD	39,90
KING'S QUEST COLLECTION 1-6	E	39,90
KING'S QUEST 7	KD	34,90
KYRANDIA 2: HAND OF FATE (White Label)	DA	24,90
LEISURE SUIT LARRY COLLECTION TEIL 1-6	E	29,90
LEMMINGS 3 - ALL NEW WORLD	DA	29,90
LITTLE BIG ADVENTURE (EA Classics)	KD	29,90
MAGIC CARPET PLUS CLASSIC Incl. Data CD	KD	14,90
MAD TV 2	**KD**	**39,90**
MADE IN GERMANY COLLECTION	KD	19,90
MAG!	KD	29,90
MAGIC CARPET 2 (EA Classics)	KD	29,90
MECHWARRIOR 2 (Softprice)	KD	29,90
MICRO MACHINES 2	KD	29,90
MIGHT & MAGIC 3-5	KD	34,90
MONTY PYTHON'S ZEITVERSCHWENDUNG	KD	29,90
NASCAR RACING 2	**DA**	**39,90**
NBA JAM TOURNAMENT EDITION	DA	29,90
NETWORK A4	KD	39,90
NHL 96 (EA CLASSICS)	**KD**	**29,90**

CD-ROM PREISHITS

NHL 97	**KD**	**39,90**
NORMALITY INCL. LÖSUNGSBUCH	E	29,90
NORTH & SOUTH	E	19,90
PANZER GENERAL 2	DA	29,90
PATRIZIER	KD	34,90
PC GAMES CHEAT 2	DA	29,90
PGA TOUR GOLF 96 (EA CLASSICS)	**KD**	**24,90**
PIRATES GOLD (Power Plus)	KD	29,90
PITFALL - DAS MAYA ABENTEUER / WIN 95	KD	29,90
PLANER 2	KD	39,90
PLANER 2 MISSION CD	KD	29,90
PRIVATEER (EA CLASSICS)	DA	15,90
PRO PINBALL - THE WEB	DA	29,90
PUPPEN, PERLEN UND PISTOLEN	**KD**	**24,90**
PYST	**KD**	**19,90**
RACING PACK: F1 GP1 & FATAL RACING	**KD**	**39,90**
RAYMAN	DA	29,90
REBEL ASSAULT 1 MIT DT. UNTERTITELN	DA	35,90
RED BARON -SIERRA ORIGINALS-	**DA**	**24,90**
RETURN TO ZORK	DA	29,90
ROYAL FLUSH PINBALL	DA	9,90
RÜSSELSHEIM (Sierra Originals)	KD	29,90
SAGA OF ACES & MAUSMATTE	E	9,90
SAM & MAX HIT THE ROAD (LucasArts)	KD	19,90
SCHLEICHFAHRT	**KD**	**39,90**
SECRETS OF THE LUXOR	**KD**	**44,90**
SENSIBLE WORLD OF SOCCER 97	DA	24,90
SHADOWCASTER	DA	9,90
SHANGHAI 2 GREATEST MOMENTS	KD	29,90
SHANNARA INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	39,90
SHATTERED STEEL	**KD**	**49,90**
SIM ANT CLASSIC	KD	24,90
SIM ISLE CLASSIC	KD	29,90
SIM TOWER / WIN 95	KD	39,90
SIM TOWN	KD	29,90
SIMON THE SORCERER	KD	29,90
SIMON THE SORCERER 2	KD	29,90
SPACE HULK	KD	9,90
SPACE HULK 2 - REV. O. T. BLOOD ANG.-	**DA**	**29,90**
SPACE QUEST COLLECTION 1-5	E	29,90
SPEED RAGE	DA	29,90
STAR FIGHTER 3000	DA	29,90
STAR GENERAL / WIN 95	KD	29,90
STAR TREK: FINAL UNITY	**KD**	**29,90**
STAR TREK: DEEP SPACE NINE	E	29,90
STAR TREK: VOYAGER	**E**	**39,90**
STEEL PANTHERS 1	KD	29,90
STRIKE COMMANDER (EA CLASSICS)	DA	19,90
SYNDICATE WARS	**KD**	**29,90**
SYSTEM SHOCK CLASSIC	**KD**	**9,90**
TERRA NOVA - STRIKE FORCE CENTAURI	DA	35,90
T.F.X.	KD	24,90
THE DIG	KD	49,90
THEME PARK (EA Classics)	KD	29,90
TIE FIGHTER ENHANCED	KD	45,90
TILT!	DA	24,90
TIME COMMANDO	**KD**	**39,90**
TIME GATE: KNIGHTS CHASE	KD	19,90
TOSHINDEN	KD	29,90
TRACK ATTACK	KD	19,90
TRANSPORT TYCOON & WORLD EDITOR	KD	29,90
TURRICAN 2	DA	29,90
U.F.O. ENEMY UNKNOWN (Power Plus)	KD	29,90
ULTIMA 8 - PAGAN (EA CLASSICS)	**KD**	**29,90**
URBAN RUNNER (LOST IN TOWN)	KD	34,90
US NAVY FIGHTER (EA Classics)	KD	29,90
VOLLGAS	KD	35,90
WARCRAFT - ORCS & HUMANS	KD	29,90
WARHAMMER - SHADOW O. T. HORNED RAT	KD	29,90
WARWIND	**KD**	**29,90**
WEREWOLF (NovaLogic)	E	19,90
WING COMMANDER 2	**DA**	**9,90**
WING COMMANDER 3 (EA Classics)	KD	35,90
WOODRUFF & THE SCHNIBBLE OF AZIMUTH	KD	24,90
WOLFPACK	KD	24,90
WORMS (Softprice)	**KD**	**29,90**
X-COM: TERROR FROM THE DEEP	KD	29,90
X-WING COLLECTORS EDITION	KD	35,90
"Z" INCL. LÖSUNGSBUCH + LOGITECH MAUS	**KD**	**29,90**

PC Zubehör

ALFA TWIN JOYSTICKUMSCHALTER		29,90
ALFA QUAD 4-JOYSTICK-ADAPTER	**DA**	**79,90**
CH PRODUCTS F-16 FIGHTER STICK	DA	199,90
CH FORCE F/X FEED BACK JOYSTICK	**DA**	**299,90**
CH PRODUCTS PRO PEDALS		169,90
CH PRODUCTS VIRTUAL PILOT PRO		165,90
DIGITAL EDGE F1 SIM LENKRAD & PEDALE	**DA**	**499,90**
GRAVIS ANALOG PRO JOYSTICK		39,90
GRAVIS ELIMINATOR GAMECARD		45,90
GRAVIS GAMEPAD		39,90
GRAVIS GAMEPAD PRO (10 Knöpfe)		49,90
GRAVIS GRIP SET HW BUNDLE + 2 PADS		139,90
LOGITECH THUNDERPAD		44,90
MAXI GAMER 3D FX (40ns RAM)	**DA**	**399,00**
MAXI SOUND 32 WAVE FX PnP	DA	229,90
MAXI SOUND 64 HOMESTUDIO PnP	**DA**	**399,90**
MAXI BOOSTER 320 WATT BOXEN		99,90
MAXI BOOSTER 240 WATT BOXEN		79,90
MAXI SOUND SUBWOOFER		79,90
ORCHID RIGHTEOUS 3D GRAFIKKARTE	**DA**	**299,90**
SOUNDBLASTER 16 VALUE EDITION PNP	DA	169,90
SOUNDBLASTER AWE64 PNP	DA	319,90
THRUSTMASTER ACM GAMECARD		54,90
THRUSTMASTER F-16 FLIGHT STICK		249,90
THRUSTMASTER F-16 TQS WEAPON CONTROL		239,90
THRUSTMASTER FLIGHT STICK PRO PFLCS		219,90
THRUSTMASTER FORMULA T2 LENKRAD		**219,90**
THRUSTMASTER GRAND PRIX LENKRAD	**DA**	**159,90**
THRUSTMASTER RUDDER PEDALS		219,90
VERBATIM DATALIFE CD-ROHLING 10ER PACK		**84,90**

Der neue Katalog ist da! Jetzt kostenlos anfordern ...

ABKÜRZUNGEN: KD = KOMPLETT DEUTSCHE VERSION, DA = ENGLISCHES SPIEL MIT DEUTSCHER ANLEITUNG,
* = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR.

Preisirrtümer und Druckfehler in dieser Anzeige vorbehalten, Lieferung der Sonderangebote erfolgt nur, solange der Vorrat reicht. Versandkosten pro Sendung: bei Nachnahme plus 9.90 DM, bei Vorkasse plus 8.00 DM, Ausland: Vorkasse + 20.00 DM. Vorkassebestellungen sind nur gegen Euroscheck möglich. Der Mindestbestellwert beträgt 30.00 DM. Software ab 200 DM Warenwert wird im Inland versandkostenfrei ausgeliefert.

H Ä N D L E R A N F R A G E N   E R W Ü N S C H T

BITTE SCHICKT MIR DEN NEUEN
WIAL KATALOG 11/97
UNVERBINDLICH AN FOLGENDE ADRESSE:

PC Player

NAME:
STRASSE:
PLZ/ORT:

Sportspiel für Fortgeschrittene und Profis

WORLDWIDE SOCCER PC

»Die hohe Spielqualität von Worldwide Soccer PC garantiert sehr hohe Testergebnisse in der Fachpresse«, lautet Segas Pressetext. Mal sehen, ob diese Prognose zutrifft ...

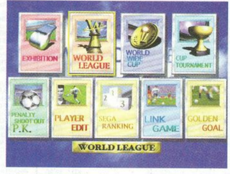


Ungestüm: Der Brasilianer kämpft sich durchs Mittelfeld ohne Rücksicht auf Verluste.

Mit Fußballspielen tun sich die Programmierer etwas schwer: Trotz toller Grafik bleibt der Spielspaß meist auf der Strecke. Sega hat sich für »Worldwide Soccer PC« einiges einfallen lassen, um dieses Problem zu beheben. Das Hauptmenü ist prall gefüllt mit unterschiedlichen Spielmodi, sogar ein Editor ist mit von der Partie. Insgesamt 48 Nationalmannschaften stehen zur Auswahl, die Sie in verschiedenen Stadien gegeneinander antreten lassen. Alle erdenklichen Regeln sind individuell umzugestalten, von Verletzungen bis zum Abseits. Neben der Spieldauer steht es Ihnen frei, ob Sie vielleicht sogar nachts oder bei Regen um den Sieg kämpfen wollen. Die Manschaftstaktik arbeiten Sie nach Belieben vor Spielbeginn aus. Sobald der Anpfiff erfolgt, gehen Sie auf Torejagd. Die Polygon-Kicker beherrschen allerlei raffinierte Manöver, um ein gepflegtes Angriffsspiel aufzubauen. Flach- und Steilpässe, Hackentricks und Lupfer sind mit etwas Geschick leicht zu erlernen. Erfolg versprechen diese aber kaum: Der angespielte Teamkollege bewegt sich nie auf den Ball zu, weshalb die Pässe nur selten ankommen. Weder Doppelpässe noch steile Bälle knacken die massive Abwehr, höchstens ein Freistoß an der Strafraumgrenze springt dabei heraus. Abhilfe schafft ein 30-Meter-Schuß, den der Torhüter nur allzu gerne zu einem Eckball wegfaustet. Standardsituationen ergeben demnach die besten Torchancen: Zu Freistößen postiert sich die Mauer nur widerwillig in der Schußlinie. Sowohl bei Ecken als auch bei Flanken bleibt der Keeper stur in seinem Kasten stehen und läßt Kopfbälle dann ohne merklichen Reflex passieren.



Während des Spiels können Sie Ihre Mannschaft taktisch umbauen.



Erfreulich: Die Menüs lassen kaum noch einen Wunsch offen.

Um in einer Auflösung von 640 mal 480 Bildpunkten ein flüssiges Spiel zu genießen, sollten Sie schon einen schnellen Prozessor Ihr Eigen nennen. Besitzer schwächerer Pentium-PCs müssen auf die niedrige Auflösung zurückschalten, die jedoch enorm häßlich ist. Falls Ihre Festplatte nicht genug Platz für die 150 MByte große Vollinstallation bietet, dürfen Sie sich getrost einen Kaffee kochen, um die Ladezeit zu überbrücken. **(ab)**

ALEX BRANTE

Die vielen Options- und Einstellungsmenüs sind lobenswert. Sega hat sich Mühe gegeben, jeden Wunsch zu befriedigen, von den unterschiedlichen Kamerawinkeln bis hin zur Teamtaktik. Selbst die Animation ist gelungen, wenn auch die Rechneranforderungen hoch sind. Während der Kommentator zwar annehmbar ist, bleibt die Stadionatmosphäre etwas dürftig, »von einem Hexenkessel war heute wenig zu spüren«. Nur am Spiel selbst hapert es. Wie trickreich ich auch agiere, die Angriffe enden meist an der Strafraumgrenze. Zudem schaltet der automatische Spielerwechsler erst sehr spät zum ballnächsten Mann. So bleiben Blutgrätschen der letzte Ausweg, um einem gegnerischen Vorstoß zu vereiteln. FIFA 97 ist zwar durchgestylter, doch als Action-Fußballspiel präsentiert Sega mit Worldwide Soccer PC eine gelungene Automatenumsetzung.

WORLDWIDE SOCCER PC

Hersteller:	Sega	Empfohlene Hardware:	P/200-MMX, 16 MB RAM, 4x-CD-ROM
Betriebssystem:	Windows 95	Benchmark:	❶②③④⑤
Anzahl der Spieler:	Einer bis zwei (an einem PC), bis vier (Netzwerk)	Sprache:	Deutsch

Präsentation:	Durchschnitt	Spieltiefe:	Durchschnitt	Multiplayer:	Durchschnitt
Ausstattung:	Gut	Komfort:	Durchschnitt	Übersetzung:	Durchschnitt

PC PLAYER WERTUNG



Mehr zum Wertungssystem und den neuen Benchmark-Definitionen lesen Sie auf Seite 80.

Actionspiel für Fortgeschrittene und Profis

D.O.G

Wenn Sie manchmal das Verlangen haben, alles um sich herum niederzumetzeln, könnte »D.O.G« genau das Richtige für Sie sein.

Aus einem Buggy ist ganz schnell ein brennendes Wrack gezaubert.

Eigentlich läßt sich »D.O.G« kurz und knapp beschreiben: Mission auswählen, Ziel erfüllen, Ausgang suchen, nächste Aufgabe auswählen. Aber nun der Reihe nach: Sie beginnen das Spiel mit 100 000 Credits, und Ihr Hauptaugenmerk ist es, noch ein bißchen mehr Geld zu scheffeln. Zur Auswahl stehen insgesamt 49 Missionen, die Ihnen aber nur offenstehen, wenn Sie das nötige Kleingeld parat haben. Die ersten Level kosten 40 000 Credits und bringen Ihnen – bei Erfolg – 50 000 Credits plus Boni. Erfüllen Sie das Missionsziel nicht, verlieren Sie Ihren Einsatz. Die Order besteht meist aus einer bestimmten Anzahl von Gegnern, die es in dem jeweiligen (relativ großen und unübersichtlichen) Level zu eliminieren gilt. Sie erforschen ihn zu Fuß oder in einem von drei Fahrzeugen. Wird Ihr Gefährt zerstört, erobern Sie einfach ein weiteres, indem Sie nur den Fahrer aus dem Cockpit schießen. Um den Auftrag zu erfüllen, benötigen Sie Munition für Ihre fünf Waffen (Granatwerfer, Projektilwaffen, Flammen-, Raketen- und Minenwerfer). Die Munition liegt wie auch Medipacks und Waffen-Upgrades in der Landschaft herum und wartet nur darauf, aufgesammelt zu werden. Fast das gesamte Gelände läßt sich befahren, und alles niedermähen – halten Sie sich lieber nicht in der Nähe von Ölfässern auf, wenn diese explodieren. Ein kleines Radar zeigt die nähere Umgebung an, die Gegner können Sie trotzdem jederzeit überraschen. Etwas taktisches Geschick und vorsichtiges Anschleichen erhöhen die Überlebenschancen merklich. Die vorherrschende Munitionsknappheit erlaubt auch kein wildes Herumgeballere. Da die Fahrzeuge extrem schwer zu handhaben sind und sich gerne wild um 360 Grad drehen, hilft es, abzusteigen und die Gegner doch zu Fuß zu erledigen – genaueres Zielen fällt dann etwas leichter. Wenn Sie das Missionsziel erfüllt haben, begeben Sie sich auf die Suche nach dem »Ausgang«, der aus einem kleinen Kreis besteht. Nach einer Zusammenfassung Ihres Einsatzes müssen Sie genug Credits gesammelt haben, um den nächsten zu bestehen.





Dank der herumstehenden Gaitling-Gun machen wir mit dem Jeep kurzen Prozeß.

Ein fahrbarer Untersatz bringt den Spieler schnell zum nächsten Gefecht.

Die Level sind grafisch sehr abwechslungsreich gestaltet und sehen dank der »Voxel«-Engine auch gar nicht schlecht aus. Die Ansicht von schräg oben kann jedoch verhängnisvoll sein, wenn Sie sich in einem bewaldeten Gebiet befinden und weder sich selbst noch die Gegner sehen. Im Netzwerk können sich bis zu vier Spieler gegeneinander messen, ein kooperativer Modus wurde nicht integriert. Der Solospieler hat die Wahl zwischen drei Schwierigkeitsstufen, die passenderweise »hard«, »impossible« und »instant death« heißen. **(ab)**

ALEX BRANTE

Gar nicht so schlecht, dieses D.O.G – wofür auch immer diese Abkürzung stehen mag. Trotz des hohen Schwierigkeitsgrades macht das Spiel Spaß. Mal hektische Schußwechsel, mal vorsichtiges Heranschleichen: Abwechslung ist garantiert. Schön ist die Grafik zwar nicht, aber das fällt nicht weiter ins Gewicht.
Die entscheidenden Mankos hätten die Programmierer doch eigentlich erkennen und ausmerzen müssen. Es mangelt an der notwendigen Übersicht. Das Radar ist zu klein und zeigt zu wenig von der umliegenden Landschaft, und durch die dynamische Kameraführung kann ich manchmal weder meinen Freizeit-Rambo noch die fiesen Gegner sehen. Außerdem sind die Fahrzeuge einfach zu schwer zu manövrieren und produzieren viele kostspielige Dreher. Action-Fans sollten trotzdem ruhig einen Blick riskieren.

D.O.G

Hersteller:	Greenwood	**Empfohlene Hardware:**	Pentium/133, 16 MByte RAM
Betriebssystem:	MS-DOS & Windows 95	**Benchmark:**	❶②③④⑤
Anzahl der Spieler:	Einer (an einem PC), bis vier (per Netzwerk)	**Sprache:**	Deutsch

Präsentation:	Durchschnitt	**Spieltiefe:**	Durchschnitt	**Multiplayer:**	Durchschnitt
Ausstattung:	Durchschnitt	**Komfort:**	Durchschnitt	**Übersetzung:**	Durchschnitt

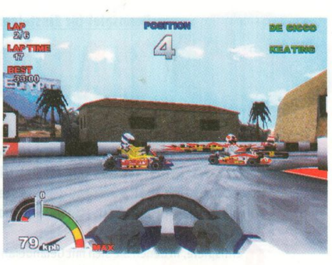
PC PLAYER WERTUNG



Mehr zum Wertungssystem und den neuen Benchmark-Definitionen lesen Sie auf Seite 80.

Rennspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

FORMULA KARTS



Ja wo fahren sie denn? Das Steuer fest umklammert, folgen Sie der Konkurrenz. (640 x 480)



Enge Kurven bereiten dem kleinen Flitzer keinerlei Schwierigkeiten. (640 x 480)

Angespannte Nerven, wacklige Knie, zitternde Hände: Wenn Sie schon mal ein paar Runden auf einer Kartbahn gedreht haben, kennen Sie das Gefühl. Ob Sega wohl etwas von dem adrenalinfördernden Gefühl in ihre PC-Umsetzung retten kann?

Statt mit Ferraris oder Formel-1-Boliden geht es diesmal mit den kleinen Karts an den Start. In letzter Zeit sprießen Kartrennbahnen wie Pilze aus dem Boden, da dürfen PC-Vertreter natürlich nicht fehlen. »Formula Karts« konzentriert sich voll auf die kleinen Flitzer und läßt sie weltweit auf die Pisten los. Ein bißchen geschummelt hat Sega dabei schon: Es ist wohl kaum vorstellbar, daß die Karts wirklich über schlammige Straßen in Brasilien rasen. Die acht Strecken sind naturgemäß relativ kurz geraten, die Rundenzeiten variieren zwischen 15 und 30 Sekunden. Um trotzdem Abwechslung zu bieten, haben sich die Programmierer sehr unterschiedliche Szenarien ausgedacht: In Australien fahren Sie durch Minenschächte, in Ägypten knattern Sie an Pyramiden vorbei. Lobenswert ist wie bei »Worldwide Soccer« aus dem selben Hause die Optionsvielfalt. Vom Trainingsmodus bis zum Arcade-Rennen (hier gibt es Extras wie Turbo-Booster im Tausch gegen eingeheimste Prämien), allerlei Grafik-Feintuning und auch ein Netzwerkmodus sind in Formula Karts integriert. Die schicke SVGA-Grafik zuckelt selbst auf High-End-Rechnern dahin, in der gröberen Auflösung kommt ein rasanteres Fahrgefühl auf. Weiterhin läßt sich die Rundenzahl einstellen und ob das Kart bei Remplern beschädigt wird oder nicht.

Die kurzen Parcours fordern nur selten Ihre Fahrkünste: Ein Tête-à-tête mit einer Bande bringt meist keinerlei Zeitverlust gegenüber einem rechtzeitigen Abbremsen vor der Kurve. Schnell ist die Streckenführung im Gedächtnis eingeprägt, so daß optimale Rundenergebnisse innerhalb kürzester Zeit erlernt sind und der computergesteuerten Konkurrenz nur wenig Chancen zum Sieg bleiben. Die Rivalen sind zwar lernfähig, auf Dauer trotzdem zu schwach. In längeren Rennen sind oft Pitstops notwendig, um Ihren Tank wieder aufzufüllen oder Reparaturen durchzuführen. Das geschieht vollautomatisch, sobald Sie in die Pitlane einbiegen, nur fahren Sie hier erheblich langsamer und verlieren so wertvolle Sekunden **(ab)**

In der Wiederholung sehen Sie das Kart in seiner vollen Pracht. (320 x 200)

ALEX BRANTE

Sega hat sichtlich Mühe investiert, die Limitationen der Kurzstrecken-Rennsimulation aufzuheben. Viele nützliche Optionen, abwechslungsreiche Pisten, mehrere Kamerawinkel und ein aufputschender Soundtrack. Ein Solofahrer langweilt sich trotzdem schnell, Kartfahren auf dem PC bleibt eben eine dröge Angelegenheit. Auch wenn es ein teurer Spaß ist: Selbst in einer solchen Seifenkiste zu sitzen, ziehe ich dem Spiel auf jeden Fall vor.
Immerhin haben die Programmierer an einen Netzwerkmodus gedacht, eine kurze Partie mit Freunden ist natürlich weitaus spannender. Formula Karts ist zwar eine gelungene Simulation, kann jedoch nicht mit ausgewachsenen Rennspielen mithalten.

FORMULA KARTS

Hersteller:	Sega	**Empfohlene Hardware:**	Pentium/200-MMX, 16 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95	**Benchmark:**	❶②③④⑤
Anzahl der Spieler:	Einer (an einem PC), bis acht (Netzwerk)	**Sprache:**	Deutsch

Präsentation:	Durchschnitt	**Spieltiefe:**	Schlecht	**Multiplayer:**	Durchschnitt
Ausstattung:	Gut	**Komfort:**	Durchschnitt	**Übersetzung:**	Durchschnitt

PC PLAYER WERTUNG

★★★☆☆

Mehr zum Wertungssystem und den neuen Benchmark-Definitionen lesen Sie auf Seite 80.



Rennspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

HARDCORE 4x4



Wieso kaufen sich Stadtfahrer eigentlich ein Geländefahrzeug? Weil es einen Hauch von Abenteuer suggeriert. Natürlich ist das gute Stück viel zu wertvoll, um es wirklich mal »Offroad« zu testen. Dafür müssen dann Computersimulationen herhalten.

Rennspiele, in denen Sie sich mit Geländefahrzeugen über holprige Strecken schlagen müssen, kommen jetzt immer mehr in Mode. Nach »Test Drive: Off Road« (siehe PC Player 6/97) beglückt uns Gremlin nun mit »Hardcore 4x4«. Die Ausstattungsmerkmale im Überblick: neun Strecken, die Sie auch seitenverkehrt fahren können, 13 Jeeps mit unterschiedlichen Fähigkeiten, drei Turnierklassen, die erst nach und nach freigeschaltet werden, Wahl zwischen Automatik- und Schaltgetriebe sowie mehrere Einzel- und Zeitfahrrennen. Am Anfang stehen nicht alle Optionen zur Verfügung, erst mit dem Gewinn eines Turniers haben Sie Zugriff auf neue Strecken und Fahrzeuge. Das Anfängerturnier umfaßt sieben Rennen, in denen Sie je nach Plazierung Punkte bekommen. Nur wenn Sie am Ende des Turniers die Tabelle anführen, dürfen Sie sich in der nächsthöheren Klasse mit der Konkurrenz messen.

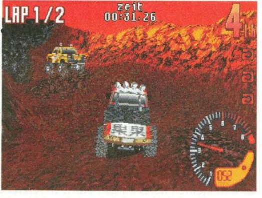
Auf der Piste ist Unübersichtlichkeit Trumpf: Wenn Sie erst einmal die Führung übernommen haben, ist der weitere Streckenverlauf oft nur zu erahnen. Grün in grün oder grau in grau – nur ein schmaler Pfad führt weiter. Sollten Sie sich falsch entscheiden, warten ein paar Polygonsplitter darauf, sich von Ihrem Fahrzeug zu lösen. Der Ramponierungsgrad Ihres Jeeps soll sich auf die Leistung auswirken, spürbar ist das aber nicht. Dafür ist das Gelände einfach zu uneben, selten haben Sie die Gelegenheit, schneller als 50 km/h zu fahren. Ein hektisches Gerangele mit der trägen Steuerung ist vonnöten, um nicht allzu oft in eine Karambolage zu geraten oder Überschläge zu produzieren.



Im Hauptmenü finden Sie alle Optionen auf einen Blick.



Im Gelände geht es hoch her: Tollkühne Männer in ihren fliegenden Kisten. (640 x 480)



Eine düstere Stimmung herrscht beim Eiertanz um den Vulkan. (320 x 200)

Die enormen Hardware-Anforderungen erschweren zudem die Spielbarkeit merklich. Die SVGA-Grafik ist erschreckend langsam, die Auflösung von 800 mal 600 Bildpunkte mit einer 16-Bit-Farbtiefe wohl als Test für die übernächste Prozessorengeneration gedacht. In der niedrigeren VGA-Auflösung spielt es sich mit einem entsprechenden Rechner hingegen flüssig, doch ist die Streckenführung jetzt kaum noch zu erkennen. **(ab)**

ALEX BRANTE

Die Spielbarkeit von Hardcore 4x4 hält sich knapp unterhalb der Schmerzgrenze. Eine etwas geschickter gewählte Farbpalette oder wenigstens einen einblendbaren Streckenüberblick vermisse ich schmerzlich. Die unterschiedlichen Fahreigenschaften der Jeeps machen im Rennen überhaupt keinen Unterschied: Es bleibt eine holprige Angelegenheit mit einer trägen Steuerung und wenig Anreiz weiterzuspielen. Kurzum, es macht keinen Spaß.

Die Optionsvielfalt ist immerhin ausreichend, auch die Turniermodi sind durchdacht. Da aber im Rennen die Motivation schnell absackt, sind diese Funktionen für die Katz. Im Moment bevorzuge ich doch eher Asphaltrennspiele, die erheblich ausgereifter sind.

HARDCORE 4x4

Hersteller:	Gremlin	**Empfohlene Hardware:**	Pentium/200-MMX, 16 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95	**Benchmark:**	➊➁➂➃➄
Anzahl der Spieler:	Einer bis zwei (an einem PC), bis vier (Netzwerk)	**Sprache:**	Deutsch

Präsentation:	Schlecht	**Spieltiefe:**	Durchschnitt	**Multiplayer:**	Durchschnitt
Ausstattung:	Durchschnitt	**Komfort:**	Schlecht	**Übersetzung:**	Durchschnitt

PC PLAYER WERTUNG

★★☆☆☆

Mehr zum Wertungssystem und den neuen Benchmark-Definitionen lesen Sie auf Seite 80.

Rennspiel für Fortgeschrittene

MONSTER TRUCKS

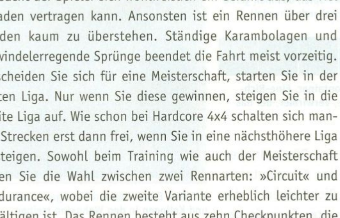
Nicht zu Fuß über Stock und Stein, nein, mit »Monster Trucks« durchs unwegsame Gelände ist der letzte Schrei. Nun offeriert Ihnen auch Psygnosis das Vergnügen, ohne daß Sie sich die teuren Riesenreifen an den Jeep montieren müssen.



Nur ein kleiner Ausflug in die Lava würde das Spiel vorzeitig beenden. (640 x 480)

Sie müssen nicht nur über karge Landstriche brausen, sondern dürfen auch den Strand unsicher machen. (320 x 200)

Bei Psygnosis haben die Programmierer den Zahn der Zeit erkannt: »Monster Trucks« beschäftigt sich wie schon »Monster Truck Madness«, »Test Drive: Off Road« und »Hardcore 4x4« mit den gewaltigen Jeeps auf riesigen Reifen. Die Optionen sind wohlgehütet in einem schlampigen Wirrwarr von Menüs versteckt. Fallbeispiel Truck: Neun davon stehen zur Auswahl und unterscheiden sich in fünf Merkmalen. Als Anfänger sucht der Spieler sich wohlweislich ein Gefährt aus, das viel Schaden vertragen kann. Ansonsten ist ein Rennen über drei Runden kaum zu überstehen. Ständige Karambolagen und schwindelerregende Sprünge beendet die Fahrt meist vorzeitig. Entscheiden Sie sich für eine Meisterschaft, starten Sie in der dritten Liga. Nur wenn Sie diese gewinnen, steigen Sie in die zweite Liga auf. Wie schon bei Hardcore 4x4 schalten sich manche Strecken erst dann frei, wenn Sie in eine nächsthöhere Liga aufsteigen. Sowohl beim Training wie auch der Meisterschaft haben Sie die Wahl zwischen zwei Rennarten: »Circuit« und »Endurance«, wobei die zweite Variante erheblich leichter zu bewältigen ist. Das Rennen besteht aus zehn Checkpunkten, die über das gesamte Gebiet verteilt sind. Da ein Pfeil ständig anzeigt, wo sich der nächste Punkt befindet, suchen Sie ruhig Abkürzungen, ohne sich völlig zu verfahren. Das »Circuit«-Rennen umfaßt zwar nur drei Runden, verlangt aber viel Auswendiglernerei. Ohne jegliche Übersicht enden viele Abzweigungen in einer Sackgasse, und selbst wenn Sie die Strecke wiederfinden, gibt es keinerlei Anzeige, ob Sie überhaupt in die richtige Richtung fahren. Trotz fehlender Karte verlieren Sie den Überblick nicht ganz so leicht wie in Hardcore 4x4 – wenigstens die Hauptstrecke ist einigermaßen zu erkennen. Die störrische Steuerung erlaubt aber zu viele Sprünge, die oft einen erheblichen Schadenzuwachs zur Folge haben. In späteren Leveln wimmelt es nur so von Lavagruben, die bei nur einem Fahrfehler ein schnelles Ende des Rennens bedeuten. Als »Schmankerl« haben die Programmierer an ein »Car-Crushing«-Turnier gedacht. In einer kleinen Arena tritt der Spieler gegen einen Konkurrenten an, um möglichst viele Autowracks innerhalb einer Minute zu zerquetschen. Die DOS-Version ist der Windows-95-Variante in jedem Fall vorzuziehen, da sie merklich schneller läuft. Trotzdem müssen Sie auf die SVGA-Grafik verzichten, da die Fahrt viel zu langsam ist. Sie wählen zwischen vier Perspektiven: Im Cockpit kommt zwar der größte Geschwindigkeitsrausch auf, aber da Sie so erst sehr spät die nächste Kurve erkennen, nehmen Sie eine der Außenperspektiven. Der Mehrspielermodus darf nicht unerwähnt bleiben: Bis zu neun Spieler fahren nacheinander die Rennen und vergleichen dann ihre Zeiten. **(ab)**





Erst am Checkpoint zeigt der Pfeil die Richtung der nächsten Teilstrecke an.



ALEX BRANTE

Wenn ich sage, daß Monster Trucks besser ist als Hardcore 4x4, will das nicht viel heißen. Zwar ist die Übersicht etwas größer und damit der Frustfaktor nicht ganz so hoch, trotzdem kann das Spiel nicht überzeugen. Ein einziger Fahrfehler kostet oft nicht nur den Sieg, sondern wirft den Spieler bis auf den letzten Platz zurück oder bedeutet ein vorzeitiges Aus. Die SVGA-Grafik ist weder unter DOS noch unter Windows 95 genießbar, die niedrige Auflösung zudem sehr häßlich. Dazu ist der Schwierigkeitsgrad zu hoch angesetzt.
Immerhin unterscheiden sich die neun Trucks merklich voneinander. Es kommt sogar ein gewisser Fahrspaß auf. Nur die Sprünge sind unkontrollierbar und werden leicht zum Verhängnis. Für den sogenannten »Mehrspielermodus« fehlen mir ausnahmsweise die Worte. Wenn Sie sich eine Offroad-Rennsimulation zulegen wollen, empfehle ich Ihnen am ehesten Monster Truck Madness.



MONSTER TRUCKS

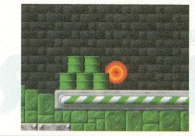
Hersteller:	Psygnosis	**Empfohlene Hardware:**	
Betriebssystem:	MS-DOS & Windows 95	Pentium/200MMX, 16 MByte RAM	
Anzahl der Spieler:	Einer bis neun (nacheinander an einem PC)	**Benchmark:**	❶❷❸④⑤
		Sprache:	Deutsch

Präsentation:	Schlecht	**Spieltiefe:**	Durchschnitt	**Multiplayer:**	Durchschnitt
Ausstattung:	Durchschnitt	**Komfort:**	Schlecht	**Übersetzung:**	Durchschnitt

PC PLAYER WERTUNG

★★☆☆☆

Mehr zum Wertungssystem und den neuen Benchmark-Definitionen lesen Sie auf Seite 80.



Hupsa! Da wollte das Schiff zu schnell auftanken und ist am Behälter zerschellt.

Geschicklichkeitsspiel für Fortgeschrittene

CRAZY GRAVITY

Es geschieht nicht oft, daß ein kleines Spiel mit einer netten Idee auf dem Tisch unserer Tester landet. Noch dazu läuft das Ganze in diesem Fall im Windows-Fenster und ist ideal geeignet, die Langeweile im Büro zu vertreiben oder neugierige Kollegen von der Arbeit abzuhalten.

Stellen Sie sich ein Raumschiff vor, dessen einzige Aufgabe darin besteht, Container innerhalb eines Höhlenlabyrinths von einer Plattform zu einer anderen zu transportieren. Das Problem dabei: Das Raumschiff darf nirgendwo anecken, sonst erfreut sich der Spieler an einer farbenfrohen Explosion, und ein Leben ist ausgehaucht. Weitere Schwierigkeit: Das Schiff bewegen Sie ausschließlich durch Beschleunigen. Nach links oder rechts manövrieren Sie es, indem Sie das Triebwerk in die entsprechende Richtung drehen und dann kurz vollen Schub geben. Außerdem zieht die Erdanziehungskraft das Schiff langsam aber sicher nach unten, so daß Sie immer wieder mit den Triebwerken ausgleichen müssen. Doch bei »Crazy Gravity«, das in einem Fenster unter Windows 95 läuft, muß das Spaceeshuttle auch Lasten tragen. Der Frachter kann aber immer nur einen Container transportieren. Sind alle Behälter an Ort und Stelle, ist der Level gelöst. Es geht im nächsten weiter, der mindestens so gemein ist wie der Vorgänger: Schleusen öffnen sich immer nur in eine Richtung, Tore lassen das Schiff nur passieren, wenn es spezielle farbige Schlüssel an Bord hat. Die Schußwaffen feuern horizontal oder vertikal, und Magnete und Düsen drücken den Transporter in Richtungen, die unter Garantie gefährlich sind und die man besser nicht einschlagen sollte.

Nebenbei muß der Transportunternehmer noch auf den Sprit seines Gefährts und auf die ablaufende Zeit achten. Insgesamt warten 20 Level auf den Frachtarbeiter, die er in fünf verschiedenen Schwierigkeitsgraden durchspielen kann. Ein Level-Editor ist auch mit von der Partie. Es gibt also genug zu tun, und so mancher träger Bürotag dürfte damit gerettet sein. **(hf)**

▲ Crazy Gravity ist ein nettes Windows-Spiel, das man gerne mal zwischendurch spielt.



Von links: Roter, grüner und blauer Schlüssel, Container, Eine-Richtung-Schleuse, Tor für gelben Schlüssel, Gebläse, Verwirbler, der das Schiff von selbst rotieren läßt, und Magnete.



Mit dem Editor können Sie eigene Level konstruieren und Kollegen in den Wahnsinn treiben.

HENRIK FISCH

Ich gebe zu, ich war zunächst etwas befangen, als ich die CD vom Systhema-Verlag auf meinem chronisch überlasteten Schreibtisch entdeckte. Im Moment gibt es zu viele Buchverlage, die sich in der Spielebranche mit Schrottprodukten der peinlichsten Sorte eine goldene Nase verdienen wollen. Mit gemischten Gefühlen installierte ich Crazy Gravity auf meinem Windows-Arbeitscomputer – und war angenehm überrascht. Nach vier gelösten Leveln stand schließlich fest: Das Spiel bringt Spaß! O.k., man darf es nicht mit ausgewachsenen 3D-Actiontiteln der Hundert-Mark-Klasse vergleichen. Die sind aber auch nicht unbedingt jedermanns Sache. Vor allem, um in der Arbeitspause den Kopf freizubekommen, sind Spiele vom Kaliber eines Comanche 3 oder Dungeon Keeper eher unangebracht.

Wer ein wirklich nettes Spiel für den Windows-Desktop im Büro oder für zwischendurch sucht und Crazy Gravity beim Software- oder Buchhändler im Regal stehen sieht, kann bedenkenlos zugreifen. Für 30 Mark finden Sie so schnell kein besseres Zwischendurch-Spiel.



CRAZY GRAVITY

Hersteller:	Systhema Verlag GmbH	**Empfohlene Hardware:**	
Betriebssystem:	Windows 95	486-DX2/100, 8 MByte RAM	
Anzahl der Spieler:	Einer	**Benchmark:**	①②③④⑤
		Sprache:	Deutsch

Präsentation:	Schlecht	**Spieltiefe:**	Durchschnitt	**Multiplayer:**	nicht vorh.
Ausstattung:	Gut	**Komfort:**	Durchschnitt	**Übersetzung:**	–

PC PLAYER WERTUNG

★★★★☆

Mehr zum Wertungssystem und den neuen Benchmark-Definitionen lesen Sie auf Seite 80.

Denkspiel für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

MICROSOFT PUZZLE COLLECTION

Jewel Chase: In späteren Leveln kommen Sie nur mit Schlüsseln an die Schätze.

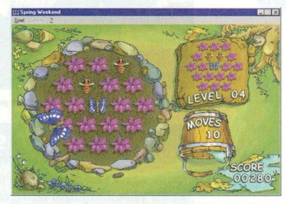
Boris Schneider und Aleksej Pashitnow haben nicht nur beide einen russischen Vornamen, sondern auch den gleichen Geldgeber. Doch nur Aleksej kommt wirklich aus Rußland und ist obendrein der Vater der »Microsoft Puzzle Collection«.



Lineup: Puzzeln Sie auf dem Spielfeld eine senkrechte oder diagonale Linie zusammen.

Eine brillante Spielidee braucht nicht automatisch bombastische Grafik und Surround-Sound. Das hat Aleksej Pashitnow mit »Tetris« bewiesen. So ist es auch bei der »Microsoft Puzzle Collection«. Sie enthält gleich zehn verschiedene Denkspiele, die alle mit lustigen Soundeffekten und Musik von der CD zu gefallen suchen.

»Lineup« hat großes Suchtpotential. Auf einem Feld müssen Sie eine waagerechte oder diagonale Linie aus mehreren Einzelteilen bilden. Dafür gibt es Bonuspunkte, gegen die Sie das aktuelle Teil drehen oder ein fälschlich gelegtes wieder zurücknehmen dürfen. Der Name »Rat Poker« ist leicht irreführend – eine Menge bunter Ratten tummelt sich auf einem Baugerüst, die nur verschwinden, wenn Sie sie in gleichfarbigen Reihen aufstellen. In »Fringer« müssen Sie Knoten entwirren, die in eine Reihe von senkrecht herunterhängenden Seilen geknüpft sind. Leicht wirr: das Kugelsortierspiel »Finty Flush«. In ein vier mal vier Felder großes Gebiet sollen Sie gleichfarbige Kugeln aus dem darüberliegenden Bereich verschieben. »Jewel Chase« gehört zu den Highlights der Sammlung. Als Langfinger müssen Sie gegen den Computer möglichst viele Schätze einsacken, dabei können Sie nur auf Feldern mit der gleichen Farbe treten. In »Color Collision« steuern Sie eine Art Zauberstab, mit dem Sie mehrere Bälle treffen müssen, die sich dann in Linien verwandeln. »Mixed Genetics« macht Sie zum Genmanipulator. Sie stecken mehrere Kreaturen mit ähnlichen Körpermerkmalen in ein Reagenzglas und hoffen, daß daraus wieder das Ur-Wesen wird. Ein weiteres Glanzlicht ist »Spring Weekend«. Sie müssen dabei Figuren nachbilden, und zwar drehen Sie dazu einige Symbole auf einer Wiese in Verschiebepuzzel-Manier. In »Charmer« versuchen Sie Ihr Glück als Schlangenbeschwörer. Durch die Wahl der richtigen Flöte sorgen Sie dafür, daß Schlangen aus einer Reihe von Körben nach oben kommen und Deckel sowie Körbe aus dem Bild räumen. Ins »Muddled Casino« nimmt Sie das gleichnamige Verschiebespiel. Sie schieben Spielkarten waagerecht und senkrecht über den Tisch und wetten gegen die Bank, ob und wieviele Karten Sie richtig verschwinden lassen können. (ra)



Spring Weekend: Drehen Sie je sechs Objekte um ein siebtes, und bilden Sie so die Figur rechts oben nach.

ROLAND AUSTINAT

Konfuzius sagt: Es kann nicht alles spitze sein. Bei zehn verschiedenen Spielen gibt es zwangsläufig Qualitätsunterschiede. Während Spring Weekend, Jewel Chase und Lineup zu meinen persönlichen Favoriten zählen, gehört das eher öde Fringer oder das leicht verquere Finty Flush zur Kategorie »Einmal starten, spielen, beenden und nie wieder laden«.

Ganz klar, daß Aleksej Pashitnow mit dem Mir-Team (nicht dem aus der Weltraumstation) nicht fortwährend Geniestreiche wie Tetris aus dem Ärmel schütteln kann. Für ein kleines Spielchen zwischendurch ist die Puzzle Collection aber bestens geeignet und bekommt drei Sterne, weil ein paar gute Titel die mittelmäßigen nicht genug aufwerten. Eine Frage sei mir gestattet: Warum kopiere ich in der Vollinstallation dutzendweise MBytes auf meine Laptop-Festplatte, wenn dann bei jedem Programmstart nach der CD im Laufwerk gefragt wird?



MICROSOFT PUZZLE COLLECTION

Hersteller:	Microsoft	**Empfohlene Hardware:**	
Betriebssystem:	Windows 95	P/90, 16 MByte RAM, 2x-CD-ROM	
Anzahl der Spieler:	Einer	**Benchmark:**	①②③④⑤
		Sprache:	Deutsch

Präsentation:	Durchschnitt	**Spieltiefe:**	Gut	**Multiplayer:**	nicht vorh.
Ausstattung:	Durchschnitt	**Komfort:**	Durchschnitt	**Übersetzung:**	Gut

PC PLAYER WERTUNG

★★★☆☆

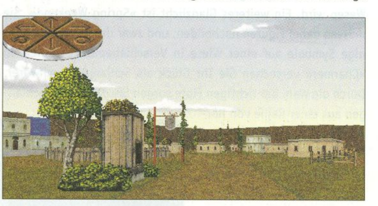
Mehr zum Wertungssystem und den neuen Benchmark-Definitionen lesen Sie auf Seite 80.

Rollenspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

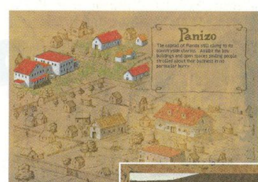
BETRAYAL IN ANTARA

Orkenblut und magische Waffen, das ist es, wonach der typische Rollenspieler verlangt. Ob »Betrayal in Antara« diese Gelüste stillen kann, muß sich jedoch erst noch zeigen ...

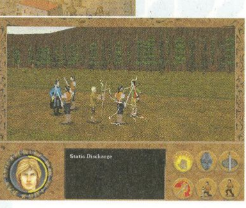
Aren, Sohn eines einfachen Wirtshausbesitzers, wollte eigentlich nur zum Angeln gehen. Doch am Strand sieht er zwei Männer, die mit einer fliegenden Bestie um ihr Leben kämpfen. Die Situation erscheint aussichtslos. Kurz bevor das Ungetüm zum endgültigen Schlag ausholen kann, zucken Blitze aus Arens Fäusten. Das Biest verbrennt zu Asche. Als der Rauch verschwindet, stellt sich einer der beiden Herrschaften als William Excobar von Panizo vor. Der andere verharrt wort- und regungslos, er ist nämlich bereits verstorben. Aren schockieren die in ihm schwelenden magischen Kräfte und so läßt er sich schnell von William überreden, ihn in dessen Heimatstadt zu begleiten. Dort soll der mächtige



Die Spielgrafik sieht nur stellenweise erträglich aus und ruckelt unsagbar.



Scheinbar nach Belieben werden einige Städte als Übersichtskarte, andere als dreidimensionale Gebilde dargestellt.



Nach und nach lernt unser Zauberlehrling Aren, sich mit Magie zur Wehr zu setzen.

Magier Finch Aren unter seine Fittiche nehmen und ausbilden. Auf diese Weise wird der gemütliche Angel-Nachmittag zum Anfang eines langen Abenteuers um Magie, Mord und Intrigen.

Sie steuern in »Betrayal in Antara« die zweiköpfige Gruppe, die im Laufe des Spiels noch durch weitere Mitglieder ergänzt werden darf, durch die Welt von Ramar. Diese bietet wie schon die Umwelt des Vorbildes »Betrayal at Krondor« 360 Grad Bewegungsfreiheit in dreidimensionaler Umgebung. So manche Stadt möchte sich jedoch unerklärlicherweise dem Zwang des Plastischen nicht unterwerfen und läßt sich deshalb lieber aus der Draufsicht abbilden. Auch in Gesprächen oder beim Waffenkauf blendet das Spiel auf mund- ..., pardon, handgemalte Standbilder um. Die rundenbasierten Kämpfe finden wiederum in der isometrischen Vogelperspektive statt. Ein ziemliches Durcheinander also, was die Darstellungsform angeht. Ansonsten bietet Betrayal in Antara alles, was zu einem typischen Rollenspiel gehört: Bestandene Kämpfe und gelöste Rätsel erhöhen die Attribute der Spielcharaktere, erschlagene Gegner dienen als Goldquelle beziehungsweise Waffenkammer. Und ein umfangreiches Magiesystem sorgt für zahlreiche Zaubersprüche. Angenehm fällt weiterhin die detaillierte Automap auf, die sich zusätzlich zu den zahlreichen automatischen Markierungen auch per Hand beschriften läßt. Außerdem ist eine »Flashback«-Funktion enthalten, welche lang zurückliegende Konversationen noch einmal Revue passieren läßt. (vs)

VOLKER SCHÜTZ

Meine Begeisterung über Betrayal in Antara legte sich schlagartig, als die Vorankündigungen der Pressemitteilung mit der harten Realität konfrontiert wurde. Was meine Augen da auf dem Bildschirm erblickten, scheint eine Mixtur aus den schlimmsten Alpträumen eines Computerspielers zu sein. Verknüpft Sierra doch die miese, fehlerhafte Grafik von Daggerfall mit einem DSA-ähnlichen Kampfsystem und einem Spielverlauf, der so wasserdicht ist wie ein Sieb. Eine Unzulänglichkeit reiht sich an die andere.

Da bedankt sich doch beispielsweise eine Priesterin für meine Hilfe, obwohl ich noch keinen Finger gerührt habe. An anderer Stelle erscheint ein Textfenster, das ankündigt, ich sei von Feinden umzingelt. Die angreifenden »Horden« bestehen drolligerweise aus zwei unmotivierten Soldaten. Ab und zu stößt mein dreiköpfiger Trupp gegen unsichtbare Mauern, was nicht gerade zu meinem Wohlwollen beiträgt. Letztendlich stört mich noch die dröge Landschaftsgrafik, die sich am besten mit einem Wilhelm-Busch-Zitat beschreiben läßt: »Rechts sind Bäume, links sind Bäume und dazwischen Zwischenräume, und dahinter -ach, fließt ein Bach«.

BETRAYAL IN ANTARA

Hersteller:	Sierra	**Empfohlene Hardware:**
Betriebssystem:	Windows 95	Pentium/166, 32 MByte RAM
Anzahl der Spieler:	Einer	**Benchmark:** ①②③④⑤
		Sprache: Englisch



Präsentation: Schlecht	**Spieltiefe:** Schlecht	**Multiplayer:** nicht vorh.
Ausstattung: Durchschnitt	**Komfort:** Durchschnitt	**Übersetzung:** geplant

PC PLAYER WERTUNG



Mehr zum Wertungssystem und den neuen Benchmark-Definitionen lesen Sie auf Seite 80.

Strategiespiel für Fortgeschrittene

LORDS OF THE REALM 2 – SIEGE PACK

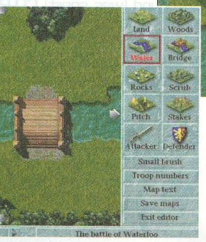
Burgen bauen, belagern und bezwingen wurde selten so gut realisiert wie in »Lords of the Realm 2«. Damit bei Ihren Eroberungszügen keine Langeweile aufkommt, liefert das »Siege Pack« neue Burgen und eine Mini-Kampagne nach.

Das Sub-Genre der »Korn- und Schwerter«-Spiele, vor über zwölf Jahren von »Kaiser« auf dem C64 begründet, verwöhnt seine Fans nicht gerade mit zahlreichen Neuerscheinungen. Das zweiteilige »Lords of the Realm« von Sierra war nicht nur eine dankbare Neuinterpretation, sondern übernahm das Zepter in der Riege der Königreichspiele. Damit das so bleibt, schiebt Sierra soeben das »Siege Pack« (Siege = Belagerung) nach, das allerdings ohne »Lords of the Realm 2« seine Arbeit nicht aufnimmt. Spielprinzip, Optik und Bedienung blieben unangetastet. Das hat für geübte Lords natürlich deutliche Vorteile, doch gibt es mittlerweile Spiele mit hübscheren und klareren Landkarten. In manchem Untermenü hätte die Mausbedienung Verbesserung verdient – so fällt das Herauspicken einzelner Arbeiter aus einem Pulk nicht immer leicht. Und kaum ein Landesfürst, der nicht aus Versehen den Baumodus seiner Burg deaktiviert.

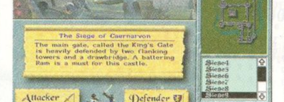
Das Siege Pack installiert sich problemlos und bietet zu den üblichen Spielmodi drei wesentliche Ergänzungen. Da wäre zunächst eine Kampagne, die den Eroberer durch sechs neue Länder führt. Die zweite Neuerung heißt im noch englischsprachigen Erweiterungspaket Skirmish (= Scharmützel). Dabei handelt es sich um ein Trainingslager, in welchem Sie Ihre Künste bei den Echtzeit-Auseinandersetzungen vervollkommnen sollen.

Zehn Landschaften voller natürlicher Hindernisse warten auf Duelle. 15 Burgen, darunter zehn neue Varianten, dürfen Sie wahlweise erobern oder verteidigen. Außerdem gibt es zehn Landkarten, die mit Barrikaden und Stellungen versehen wurden. Wem das als Übungsterrain noch nicht ausreicht, importiert eigene Entwürfe. Und damit wären wir bei der dritten Realm-Ergänzung, dem Karten-Editor. Er hilft bei der Entwicklung von Landkarten, Burg- und Trainingsszenarien. **(rm)**

▲ Metzel: Im Siege Pack sind hübsche neue Burgen per Echtzeitschlacht wahlweise zu erobern oder zu verteidigen.



Zugabe: Das Siege Pack enthält einen brauchbaren Karten-Editor.



Das Trainingslager bietet reichhaltige Auswahl. Sogar die Stärkeverhältnisse sind manipulierbar (mitte unten).

RALF MÜLLER

Die Mini-Kampagne fordert alte Kaiser-Recken wie mich ordentlich heraus. Die Computergegner sind nicht zu unterschätzen, was den Ehrgeiz weckt. Trotzdem gibt es langweilige Phasen im Spielverlauf. Obendrein ist die Bedienung nur selten vorbildlich.

Sehr nett finde ich die Idee mit dem Trainingslager – schneller Spaß am Stück sozusagen. Der Duell-Modus kann allerdings nicht mit ausgewachsenen Echtzeit-Spielen konkurrieren. Dafür wurden die Mehrspielermodi um eine Internet-Unterstützung ergänzt: Kreuzzüge und Duelle wickelt im Web das Sierra Internet Gaming System ab. Insgesamt bleibt es im Siege Pack bei einem durchschnittlichen Aha-Erlebnis, das wohl nur wahre Genrefans begeistert.

LORDS OF THE REALM 2 – SIEGE PACK



Hersteller:	Sierra	**Empfohlene Hardware:**	
Betriebssystem:	MS-DOS	P/133, 16 MByte RAM, 4x-CD-ROM	
Anzahl der Spieler:	Einer bis zwei (per Modem), fünf (Netzwerk oder Internet)	**Benchmark:**	①②③④⑤
		Sprache:	Englisch

Präsentation:	Durchschnitt	**Spieltiefe:**	Durchschnitt	**Multiplayer:**	Durchschnitt
Ausstattung:	Gut	**Komfort:**	Durchschnitt	**Übersetzung:**	geplant

PC PLAYER WERTUNG



Mehr zum Wertungssystem und den neuen Benchmark-Definitionen lesen Sie auf Seite 80.

Geschicklichkeitsspiel für Fortgeschrittene

SEAFIGHT

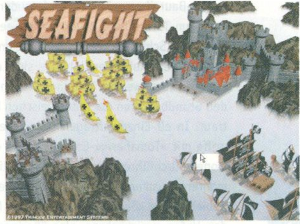
Seit »Monkey Island« und »Pirates!« beleben Totenkopfflaggen eher selten den PC-Bildschirm. Richtig Action in die angestaubte Seemannskiste bringt »Seafight«: Mit Geschick und guten Reflexen dürfen Sie als Kapitän munter Segler versenken.



Volltreffer: Den britischen Kanonenturm per Breitseite auszuschalten, ist noch einfach.

Fette Breitseiten, lauter Donnerhall, knirschende Planken und zusammengeschossene Wracks, die leise gluckernd sinken, erfreuen den Fan von zünftigen Seeschlachten. Hochauflösende, peppig bunte Grafiken nebst kurz gehaltener Missionen versprechen den schnellen Spielspaß in der Mittagspause – zumal »Seafight« von Trinode Entertainment sogar auf eine langwierige Installation verzichtet und direkt von CD anläuft. Hier erhält der Spieler auch den ersten Schuß vorm Bug, denn das Windows-95-Spiel nimmt keinerlei Rücksicht auf die vorhandene Konfiguration. So war bei den meisten Test-Versuchen der Mauszeiger schlicht verschollen – selbst bei geforderter 640-mal-480-Auflösung mit 65 000 Farben. In der Regel blieben Grafikfehler und ein Mauszeiger Marke »Fliegender Holländer«, der wie ein Phantom auf manchen Bildschirmseiten einfach verschwindet, dem Spieler erhalten. Und wir hielten zwei Original-Verkaufsversionen in den Händen! Wer sich mühsam bis zum Auswahlmenü vorgekämpft hat, darf sich für England, Frankreich, Spanien oder die Freibeuter entscheiden. Pro Seite sind gut 15 Kurzmissionen zu spielen, in denen Sie Feindfregatten versenken, Festungen ausschalten, Eskortschiffe beschützen oder Häfen erobern. Viel Action, in der sich ein Kapitän gleich zu Levelbeginn mittendrin wiederfindet. Vorplanung, taktischer Flottenaufbau oder große Segelfinessen sind gar nicht gefordert. Oft sind nur eine Wende, Vollzeug setzen und gezielte Breitseiten nötig, um die Aufgabe zu erfüllen. Das hört sich deutlich einfacher an, als es in der harten Seafight-Praxis dann ausschaut: Zunächst müssen Sie aus dem Online-Handbuch (nur per Internet-Browser von CD zu lesen) die wichtigsten Tastaturbelegungen lernen, denn nur eine kombinierte Maus-Tastatur-Steuerung treibt die Segler voran. Mit etwas Übung sind die Anfangslevel schnell überstanden, doch in der Folge sind derart hektische bis heftige Aufgabenstellungen zu erledigen, daß selbst ein alter Seebär vorzeitig von Bord geht: Er muß zwischen mehreren Seglern hin- und herschalten, Kurs und Geschwindigkeit regeln, alle Boote vor dem Auflaufen bewahren, Felsen und Mahlströmen ausweichen, den Gegner taktisch klug auf Steuerbord passieren und ihn dabei im richtigen Moment mit einer Breitseite bepflastern. Selbst geschickte Actionkünstler strecken hier schon mal die Segel. **(rm)**

Statt Cursor gibt es Grafikfehler.



Schöne Spielidee: Seafight bietet actionbetontes Schiffeversenken, überfordert jedoch behäbige Kapitäne, die erst denken und danach handeln wollen.

RALF MÜLLER

Vom Ansatz her klingt Seafight wie eine gute Idee, denn mit leicht zu steuernden Seglern ab und an auf Fregattenjagd zu gehen und ein paar Prisen einzusammeln, dürfte den dumpfen Alltag spürbar beleben. Doch leider ebbt »der schnelle Spielspaß für Zwischendurch« derart flott ab, daß die Motivation kentert.

Mehrere Schiffe geschickt und sinnvoll durch eine Seeschlacht zu bugsieren, bleibt wohl den meisten PC-Spielern verwehrt. Und schließlich führen die äußerst schlampige Programmierung und das hektische Leveldesign zum endgültigen Schiffbruch. Ausgebufften Strategen und alten Pirates!-Veteranen bietet Seafight ohnehin nicht genügend Tiefgang. Grundsätzlich gehe ich sehr gerne auf Kaperfahrt, doch mit Seafight bleibe ich lieber im Hafen.



SEAFIGHT

Hersteller:	Trinode Entertainment	**Empfohlene Hardware:**	P/133, 16 MB RAM, 4x-CD, 2-MB-Grafikkarte
Betriebssystem:	Windows 95	**Benchmark:**	❶②③④⑤
Anzahl der Spieler:	Einer	**Sprache:**	Deutsch

Präsentation:	Durchschnitt	**Spieltiefe:**	Schlecht	**Multiplayer:**	nicht vorh.
Ausstattung:	Schlecht	**Komfort:**	Sehr schlecht	**Übersetzung:**	–

PC PLAYER WERTUNG

★★☆☆☆

Mehr zum Wertungssystem und den neuen Benchmark-Definitionen lesen Sie auf Seite 80.

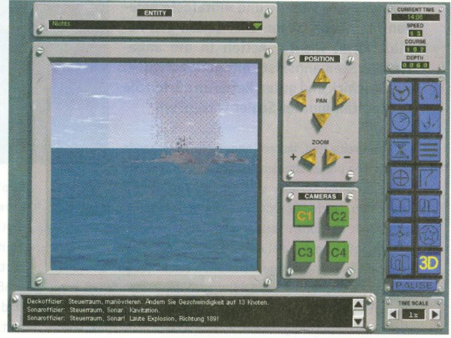
U-Boot-Simulation für Fortgeschrittene und Profis

688(I) HUNTER/KILLER

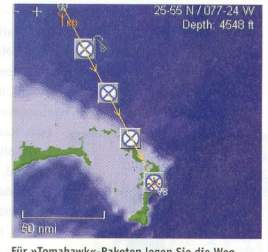
Ohne Klaustrophobie geht es in dieser neuen U-Boot-Simulation von »Jane's« zu. Tauchen Sie ab und beschäftigen die Gegner mit Torpedos und Raketen.

Als Kommandant eines Jagd-U-Bootes der »Los Angeles«-Klasse befreien Sie die Welt von üblen Drogenbaronen und verrückt spielenden russischen Militärs. Das Programm simuliert hierbei die verbesserte Version der »688«-Baureihe, welche die Tiefenruder am Bug und nicht mehr am Turm führt. Bevor Sie in See stechen, muß im Hafen das Schiff mit Waffen bestückt und bei Bedarf repariert werden. Außerdem lohnt es sich, dort einen Blick in die Befehle zu werfen. Trainingsmissionen machen Sie mit den Grundbegriffen der unterseeischen Kriegsführung vertraut. In elf Einzelaufträgen sollen Sie dann Raketenangriffe mit »Tomahawk«-Cruise-Missiles oder Rettungsmissionen durchführen. Die Kampagne schließlich besteht aus mehreren zusammenhängenden Einsätzen in insgesamt vier Gebieten. Sie können während dieser Missionen nicht in den Hafen zurückkehren, also überlegen Sie gut, welche Waffen Sie mitnehmen. Zunächst geht es nach Kuba, wo SEAL-Spezialtruppen abgesetzt und danach ein Drogenkartell gesprengt werden sollen. Im Mittelmeer sorgen die Libyer für Ärger, und auch die Iraner halten nicht still. In der letzten Auftragsfolge dürfen Sie sich mit Nordkorea und Rußland herumschlagen, wobei das Abfangen moderner SSN (atomangetriebene Jagd-U-Boote) zu den schwierigsten Aufgaben gehört. Reicht Ihnen dieses Angebot nicht, lassen sich mit Hilfe eines Editors auch eigene Einsätze gestalten.

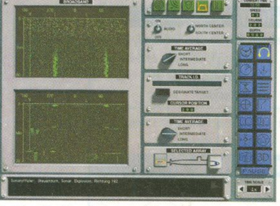
Einmal ausgelaufen, sind neben Radar und Funkpeilung die verschiedenen Sonarsysteme Augen beziehungsweise Ohren der Besatzung. Mit dem Kugelsonar im Bug nehmen Sie Aktivortungen vor, wobei ein »Ping« ausgesandt wird. Dadurch verraten Sie jedoch Ihre eigene Position; daher ist das passive Lauschen von eminenter Bedeutung. Das Kugelsonar deckt dabei den vorderen Bereich ab, am Heck befindet sich ein Schleppsonar. Kursänderungen verschlechtern das Lokalisieren von Kontakten, da es einige Zeit dauert, bis das Schleppsonar wieder gerade hinter dem Boot herläuft. Einen geringeren Wert hat das Rumpfsonar, welches nur bei Geschwindigkeiten bis zu fünf Knoten einsetzbar ist. Selten benutzt, doch lebensrettend, ist die Anzeige für gegnerische Aktivortungen. Es besteht also höchste Gefahr, denn für gewöhnlich folgt ein Torpedo. Damit es erst gar nicht soweit kommt, gilt es, möglichst zuerst zu feuern. Liegt also ein Sonarkontakt vor, kommt der Schmalbandbereich der »Wasserfall«-Anzeigen zum Zuge. Mit Hilfe von vorgegebenen Profilen läßt sich das Signal identifizieren. Nachdem auch die Geschwindigkeit feststeht, wechseln Sie auf den Ziel-Bewegungs-Analysenschirm (TMA=Target Motion Analysis). Dort finden Sie auf grafische



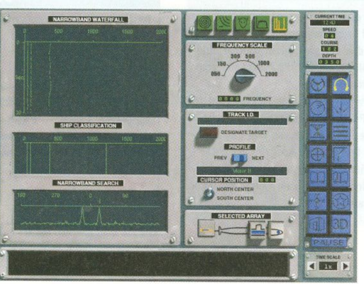
Diese Fregatte der »Krivak«-Klasse wird uns keinen großen Ärger mehr bereiten.



Für »Tomahawk«-Raketen legen Sie die Wegpunkte fest.



Auf dem Breitbandsonar sind die Störungen im oberen Bereich gut zu erkennen. Diese wurden durch die Explosion eines Torpedos verursacht.



Im schmalen Frequenzbereich verraten Sonarkontakte ihre Herkunft. In diesem Fall handelt es sich um ein »Victor 2«-U-Boot.

Weise eine Ziellösung und setzen dann Torpedos oder Harpoon-Raketen ein. Zuweilen geben Sie ein Objekt an Land mit Tomahawk-Marschflugkörpern dem Bombardement preis. Hierbei sind lediglich die Wegpunkte zu setzen. Falls Ihnen das alles zu kompliziert wird, helfen auf Wunsch Assistenten für Sonar, Feuerleitkontrolle und Zielanalyse. Über eine Außenansicht mit vier verschiedenen Kameraperspektiven läßt sich das U-Boot, etwaige SEAL-Teams sowie alle abgefeuerten Waffen betrachten.

Wieder glücklich im Heimathafen angelangt, schickt der Kommandant die Crewmitglieder auf Lehrgänge. Außerdem gibt es für erreichte Missionsziele Punkte, mit denen Sie Ihr 688 mit einem besseren Sonar oder leistungsfähigeren Maschinen ausrüsten. Das ist natürlich weniger wirklichkeitsgetreu, genauso wie die zuschaltbaren Mogeleien, etwa Unzerstörbarkeit oder unlimitierte Munition. An einen Mehrspielermodus haben die Programmierer ebenfalls gedacht. Sie bilden Parteien oder treten jeder gegen jeden an. Internet-Gefechte sind geplant. Da sich der entsprechende Server jedoch noch im Aufbau befand, können wir an dieser Stelle noch keine Aussage über deren Qualität machen. **(Frank Benjamin/rm)**

RALF MÜLLER

Eines gleich vorweg: Hunter/Killer wendet sich an den harten Kern der U-Boot-Kapitäne, ganz im Gegensatz etwa zu Tom Clancy's SSN. Dank der Anleitung und der Trainingsmissionen finden zwar auch weniger Geübte in das Spiel, müssen jedoch mit mehreren Stunden Einarbeitungszeit rechnen, bevor sie überhaupt die Grundbegriffe beherrschen. Danach erhalten sie eine sehr akkurate und realistische Simulation, die nur mit dem ähnlich angesiedelten Fast Attack von Sierra zu vergleichen ist. Einige vermeidbare Fehler trüben jedoch das Wasser, in dem das U-Boot dümpelt. Bei der Lokalisierung wurden Spezialbegriffe wörtlich übersetzt und klingen hölzern, zuweilen mißverständlich. Dazu wäre auch eine etwas zeitgemäßere Präsentation angemessen gewesen, denn die Grafik bewegt sich auf dem Niveau von 1994 – Texturen sucht man auf den SSNs vergeblich. Wer bereit ist, über diese Mängel hinwegzusehen, erhält ein Spiel, das Simulationsfreunden viel Spaß bereiten wird.

688(I) HUNTER/KILLER

Hersteller:	Electronic Arts	**Empfohlene Hardware:**	Pentium/166, 16 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95	**Benchmark:**	❶②③④⑤
Anzahl der Spieler:	Einer bis zwei (per Modem), bis acht (Netzwerk oder Internet)	**Sprache:**	Deutsch

Präsentation:	Schlecht	**Spieltiefe:**	Sehr gut	**Multiplayer:**	Gut
Ausstattung:	Durchschnitt	**Komfort:**	Durchschnitt	**Übersetzung:**	Schlecht

PC PLAYER WERTUNG

★★★★☆

Mehr zum Wertungssystem und den neuen Benchmark-Definitionen lesen Sie auf Seite 80.

Wirtschaftssimulation für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

DER INDUSTRIEGIGANT

»Transport Tycoon« war genau das richtige für die Bemitleidenswerten unter uns, die nie eine elektrische Eisenbahn besaßen. Der langersehnte Nachfolger ist bisher nicht zustande gekommen, dafür sorgt ein österreichisches Produkt für neue Streckenplanungen.

Nicht nur die Chinesen brauchen Fahrräder, wir produzieren die umweltfreundlichen Fortbewegungsmittel auch für virtuelle Welten.

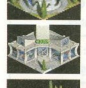
Die Umweltschützer beschweren sich über die Zupflasterung dieses schönen Landstrichs. ▼

Wie der Name »Der Industriegigant« schon vermuten läßt, ist das Hauptziel dieses Spiels (wie wohl aller Wirtschaftssimulationen), Geld zu scheffeln. Eine gewisse Ähnlichkeit zu »Transport Tycoon« ist dabei kaum zu übersehen. Wieder wurde die isometrische Darstellung gewählt, um ein beliebig geformtes Gebiet zu überblicken. Sie können wahlweise den Computer eine Karte generieren lassen, sich eines vorgefertigten Szenarios bedienen oder mit Hilfe des Editors selbst eine blühende Landschaft erschaffen. Hauptaugenmerk liegt dabei auf den Rohstofflieferanten und den zahlreichen Städten. Neu hinzugekommen sind als Zwischenstufe die Fabriken. Hier produzieren Sie aus den verschiedenen Rohstoffen insgesamt 36 unterschiedliche Güter.











Auch um den Verkauf müssen Sie sich selbst kümmern. Sie errichten diverse Großmärkte in den Städten, um Ihre Produkte an die Kundschaft zu bringen. Bis zu drei computergesteuerte Mitbewerber verfolgen jedoch das gleiche Ziel, mit denen Sie dann in vielen Städten in Konkurrenz treten. Um den Absatz anzukurbeln, rühren Sie monatlich die Werbetrommel oder senken den Preis für Ihre Waren um bis zu 25 Prozent. Zwar erinnert dieser Teil eher an »Capitalism«, aber wichtiger sind die Verbindungen zwischen den Lieferanten, Produzenten und Kaufhäusern. Sie haben die Wahl zwischen Zügen und Lkws, wobei erstere bis zu sechsmal mehr Güter transportieren. Dafür sind die Laster flexibler und preiswerter. Straßen- und Schienennetze müssen Sie erst einmal aufbauen. Erst wenn eine Strecke lückenlos ist, erreichen Ihre Transportmittel den Zielpunkt. Für jedes Fahrzeug gibt es einen Routenplan, auf dem Sie Be- und Entladepunkte beliebig festlegen. Neben der Expansion sollten Sie auch unbedingt auf eine Optimierung des Transports acht geben, um höhere Gewinne zu erwirtschaften.



Das Szenario heißt »All about ducks«, raten Sie mal, weshalb.

Die liebevolle SVGA-Grafik in vier Zoom-Stufen lädt sofort zum Spielen ein. Kleine Animationen lockern das Geschehen merklich auf. In den Städten fahren Autos umher, im Schwimmbad tummeln sich Sonnenanbeter und Brustschwimmer, am Zustand der Bäume erkennen Sie sofort die Jahreszeit. Die

Züge und Brummis fahren fleißig ihre Routen, wobei jedoch nicht erkennbar ist, ob sie auch voll beladen sind. Da nur begrenzte Gesamtstatistiken vorhanden sind, fällt ein unausgelastetes Gefährt überhaupt nicht auf. Oberstes Gebot ist es demnach, alle Fahrzeuge und Fabriken ständig zu überwachen, was sich im weiteren Spielverlauf als äußerst mühselig erweist. Insgesamt ist die Menüführung mangels ausreichender Strukturierung etwas verunglückt: An Stelle von Schienen bauen Sie plötzlich Bahnsteige, oder statt ein Gebäude abzureißen, ebnen Sie das Land wie in Transport Tycoon ein.

Die Spieldauer beträgt 100 Jahre. Anstatt nur dem schnöden Highscore nachzujagen, sollen Sie in dieser Zeit zum Vorstandsvorsitzenden gewählt werden. Von den maximal 100 erzielbaren Stimmen benötigen Sie mindestens 75, die Sie durch hohe Gewinnspannen nach und nach erwerben. Eine weitere Option ist die »Karriere«, wo Sie die Vorstandsstimmen stufenweise einheimsen, indem Sie innerhalb von ein paar Jahren ein vorgegebenes Zwischenziel erreichen. (ab)

ALEX BRANTE

Je länger ich den Industriegiganten spiele, desto größer wird der Aufbau-Suchteffekt. Dabei ist die Mischung gar nicht so verheißungsvoll: Mit zwei Dritteln Transport Tycoon und einem Drittel Capitalism light wirkt das Spielprinzip nicht völlig ausgereift. Zumal mir einige kleine Schlampereien am Anfang den Spaß ganz schön verdorben haben. Aus unerklärlichen Gründen steht ein mit Plastikautos beladener Zug monatelang vor einer Fabrik und weigert sich hartnäckig, seinen Auftrag zu erledigen. Nur durch Zufall habe ich den Schlawiner entdeckt und durch energisches Anklicken zur Weiterfahrt genötigt. Bei dieser komplexen Spielart sind differenzierte Statistiken einfach Pflicht, wurden aber hier völlig vernachlässigt.

Im Gegensatz zu Transport Tycoon ist die künstliche Intelligenz der computergesteuerten Gegner im Industriegiganten hervorragend. Auch langfristig bleiben die elektronischen Widersacher eine ernstzunehmende Konkurrenz, was zum Weiterspielen motiviert. Mangelnde Innovation und fehlender Überblick verwehren dem Programm jedoch eine höhere Wertung. PC-Baulöwen sollten einen längeren Blick auf das Spiel werfen, da es an Alternativen mangelt.

DER INDUSTRIEGIGANT

Hersteller:	JoWood	**Empfohlene Hardware:**	
Betriebssystem:	Windows 95	Pentium/133, 16 MByte RAM	
Anzahl der Spieler:	Einer	**Benchmark:**	①②③④⑤
		Sprache:	Deutsch

Präsentation:	Durchschnitt	**Spieltiefe:**	Durchschnitt	**Multiplayer:**	nicht vorh.
Ausstattung:	Durchschnitt	**Komfort:**	Durchschnitt	**Übersetzung:**	–

PC PLAYER WERTUNG



Mehr zum Wertungssystem und den neuen Benchmark-Definitionen lesen Sie auf Seite 80.

Wirtschaftssimulation für Einsteiger

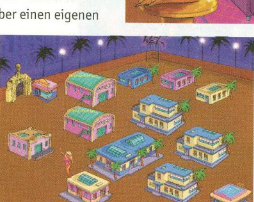
WET – THE SEXY EMPIRE

Was verkauft sich in den Medien am besten? Richtig, Sex und Gewalt. An Gewalt mangelt es unter den Computerspielen beileibe nicht. Nun bringt das Programmiererteam von Interactive Strip auch Sex ins Spiel.



Einzig die gelungenen Zeichentrickgrafiken lassen bei Wet Freude aufkommen.

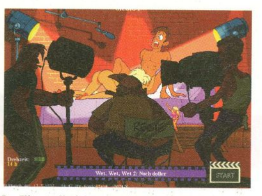
Zumindest die Hintergrundstory von »Wet« unterscheidet sich drastisch zu anderen Wirtschaftssimulationen. Statt mit Rohstoffen, produzierten Gütern oder Gebäuden handelt der Hobbymagnat mit wahrlich heißer Ware: Pornographie. Unterteilt in drei unabhängige Handlungsebenen reicht dabei das Spektrum von Amateurfotos bis hin zum selbst produzierten Videofilm und gipfelt schließlich darin, die Schmuddelware über einen eigenen Fernsehsatelliten in die Pay-TV-Kanäle zu bringen. Eine witzige Story begleitet den Spieler am Anfang; diese endet abrupt nach Erledigung der ersten Teilaufgabe.



Ein ausgebautes Filmgelände garantiert den Erfolg.

Die überaus gelungene Zeichentrickgrafik läßt so manches Schmunzeln zu; netter Hintergrund-Sound mit teilweise recht deutlichem Gestöhne untermalt die jeweilige Situation passend.

Schaurig dagegen präsentiert sich das Spielen: Im Zeitalter des Rollbalkens erscheinen endlose Mausklick-Orgien als äußerst störend, die gesamte Handhabung ist umständlich und teilweise auch kompliziert. Doch nicht nur die Steuerung ist mangelhaft. Ein Beispiel: Für einen billigst produzierten Film bot der Verleiher im Test eine Kaufsumme von 43 000 $. Kurz darauf offerierte er für den selben Film satte 174 000 $ – ein Unterschied, der nicht durch reine Verhandlung entstehen kann. Somit wird der Wert der Filme nicht nach Qualität der Aufnahmen, Schauspieler und Ausstattung bemessen, sondern nach Zufall. Das alleine wäre schon ein absolutes K.o.-Kriterium für eine Wirtschaftssimulation. Doch solche logischen Fehler bietet Wet zuhauf. Vertonte Filme erzielen das gleiche Ergebnis wie reine Stummfilme, ein schwer bewaffneter Pförtner ist nicht in der Lage, Demonstrationen wütender Feministinnen fernzuhalten, und die eingestellte Lageristin sitzt nur dumm an ihrem Arbeitsplatz, anstatt die eingegangenen Bestellungen selbständig abzuarbeiten. So hechelt der Spieler vom Casting-Büro zum Lager, von dort zur Cutterin und zum Tonmeister, zeitweilig unterbrochen durch einen nervigen Halt im Filmstudio. Da die zu erledigenden Arbeiten stets gleich und monoton ablaufen, werden nur wenige Entscheidungen vom Spieler im Tagesgeschäft nötig. Schnell schleicht sich ein Automatismus beim Spieler ein, der jeden noch so kleinen Spielspaß im Keim erstickt. **(Jan Binsmaier/rm)**



Im Filmstudio legen sich die Darsteller ins Zeug.

RALF MÜLLER

Sex kann so langweilig sein – zumindest, wenn er sich in der Umgebung von Wet präsentiert. Das einzig Feuchte sind die Tränen in meinen Augen, als ich feststellen muß, wie lieblos die Programmierer die an sich gute Idee umsetzten. Beim Spielen beschleicht mich der Verdacht, daß sich das Team recht viel vorgenommen hatte, es aber dann aus unerfindlichen Gründen nicht mehr realisieren konnte.

Zugegeben, die ersten Minuten sind wirklich witzig. Eine Hand voll Kollegen lachte mit mir um die Wette, nur um mich dann nach kurzer Zeit mit einem der mühsamsten Computerspiele alleine zu lassen, das ich je gespielt habe. So kann meine Empfehlung nur lauten: Finger weg! Sollte das Programmierteam einen zweiten Versuch wagen, werde ich ihn mir gerne ansehen; Wet in seiner derzeitigen Verfassung jedoch versprüht keinerlei Reize. Wie gesagt: Sex kann so langweilig sein!

WET – THE SEXY EMPIRE

Hersteller:	Interactive Strip	**Empfohlene Hardware:**	
Betriebssystem:	Windows 95	P/133, 16 MByte RAM, 4x-CD-ROM	
Anzahl der Spieler:	Einer	**Benchmark:**	❶②③④⑤
		Sprache:	Deutsch

Präsentation:	Gut	**Spieltiefe:**	Schlecht	**Multiplayer:**	nicht vorh.
Ausstattung:	Durchschnitt	**Komfort:**	Schlecht	**Übersetzung:**	–

PC PLAYER WERTUNG

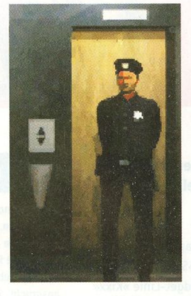
★☆☆☆☆

Mehr zum Wertungssystem und den neuen Benchmark-Definitionen lesen Sie auf Seite 80.

Adventure für Fortgeschrittene

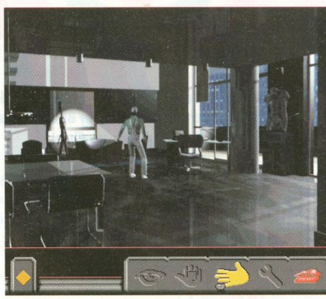
EVIDENCE

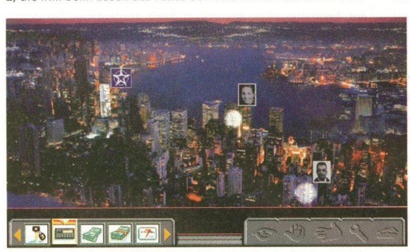
Bis »Monkey Island 3« herauskommt, müssen sich Adventure-Freunde irgendwie über Wasser halten. Manch ein Spiel scheint hierbei jedoch eher ein Rettungsring aus Blei zu sein.



Sie sind Dan Singer, Reporter beim Channel Z. Nachdem Ihre Ex-Freundin Sarah Hopkins getötet wurde, ermitteln Sie gegen den Willen der Polizei nach dem Täter. Und wie sollte es anders sein, der vermeintliche Raubmord entpuppt sich als ein Verbrechen mit politischem Hintergrund. Sie geraten also immer tiefer in ein Komplott, dessen Zentrum scheinbar der Lokalpolitiker Mac Crowney bildet. Glücklicherweise verfügt Ihr Bildschirmego über hilfsbereite Freunde bei der Polizei und Kollegen beim Channel Z, die ihm beim Lösen des Falles behilflich sind. Ansonsten steuern Sie Dan per Maus durch die gerenderten Schauplätze, die mit kurzen Zwischensequenzen angereichert sind. Hierbei sammeln Sie fleißig Beweismaterial, will sagen: Sie stecken alles ein, was dem Reporter unter die neugierige Nase kommt. Im Grunde steht in »Evidence« jedoch weniger das »Benutze Gegenstand A an B«-Prinzip im Vordergrund als das Herausfinden von Paßwörtern und Bequatschen von Mitmenschen. Außerdem verstecken sich auf dem Bildschirm viele winzige Details, die – mit schärferen Augen als Sherlock Holmes oder Columbo sie haben – gefunden werden müssen. In den häufigen Gesprächen wählen Sie jeweils eine Antwort unter dreien aus, wobei einige unweigerlich in die Sackgasse führen. Überleben Sie eine Unterhaltung jedoch unbeschadet, greifen Sie das Gespräch zu späterem Zeitpunkt wieder auf. Ihr Gegenüber drischt exakt dieselben Phrasen wie beim ersten Mal und kann sich offensichtlich nicht mehr an Sie erinnern. Etliche Male landet Dan zum Beispiel auf dem Polizeirevier und muß sich mehrmals demselben Verhör unterziehen. Ab und zu lockern Actionsequenzen das Spielgeschehen auf. Unser Reporter wird zum rasenden, wenn er hinter dem Steuer seines Wagens wilde Verfolgungsjagden aufnimmt oder durch die Straßen spurtet, um sein Bildschirmleben zu retten. Natürlich läßt sich der Spielstand an jeder beliebigen Stelle speichern. (vs)

Zuerst will uns dieser uniformierte Herr nicht an den Tatort lassen. Mit der äußerst originellen Verkleidung als Mitglied der hiesigen Putzkolonne kommen wir später doch in die Wohnung von Sarah Hopkins.



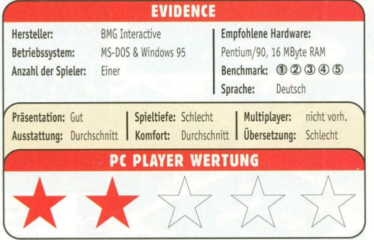


Ähnlich wie in Under a killing Moon wählen Sie den nächsten Schauplatz auf der Übersichtskarte aus.

VOLKER SCHÜTZ

Während Daniel Singer gewissenhaft nach dem Mörder seiner Ex-Freundin fahndet, versuche ich verbissen dem Spielwitz von Evidence auf die Spur zu kommen. Zuerst vermute ich ihn in den unzähligen Dialogen. Dort liegt er aber bestimmt nicht: Sich ständig wiederholende Gespräche mit unerträglichen Synchronstimmen sind in etwa genauso lustig, wie ein Schuß in die Kniescheibe.

Dann kam mir der Gedanke, der Gesuchte könnte sich in den Rätseln verstecken. Wieder vermute ich falsch: Diese sind weder originell noch fair und ganz bestimmt nicht witzig. Die Idee, einen unerwünschten Schnüffler als Putzmann verkleidet in ein von der Polizei umstelltes Gebäude schleichen zu lassen, ist so alt, daß sie schon Fliegen anlockt. Außerdem treiben mich die winzigen Pixelgebilde, die unbedingt angeklickt werden wollen, um sich als Ringe, Geldscheine oder Autoschlüssel zu entpuppen, in den Wahnsinn. Vom Witz bis dahin noch immer keine Spur. Als er sich dann, wie zu erwarten, auch nicht in den Actionsequenzen findet, sehe ich mich dazu gezwungen, die Suche aufzugeben. Bleibt nur zu hoffen, daß Dan mit seinen Ermittlungen nach Sarah mehr Erfolg hat.



EVIDENCE

Hersteller:	BMG Interactive	**Empfohlene Hardware:**	Pentium/90, 16 MByte RAM
Betriebssystem:	MS-DOS & Windows 95	**Benchmark:**	①②③④⑤
Anzahl der Spieler:	Einer	**Sprache:**	Deutsch

Präsentation:	Gut	**Spieltiefe:**	Schlecht	**Multiplayer:**	nicht vorh.
Ausstattung:	Durchschnitt	**Komfort:**	Durchschnitt	**Übersetzung:**	Schlecht

PC PLAYER WERTUNG

★★☆☆☆

Mehr zum Wertungssystem und den neuen Benchmark-Definitionen lesen Sie auf Seite 80.

HALL

Was, Sie liegen nicht im sonnigen Süden am schneeweißen Strand? Mit diesen Budget-Titeln vergeht der Sommer trotzdem wie im Flug!

Zehn Spiele zum Preis von einem! Mit den »Megapaks« lockt Koch Media die Kunden an. Zudem nimmt Eidos mit »Shell Shock« und »Buried in Time« zwei weitere Spiele in ihre Budget-Linie »Kixx« auf. Das Megapak 7 erhalten Sie für 70 Mark, für die Kixx-Titel werden Sie 30 Mark los.

Megapak 7

Eng in eine lieblose Hülle gequetscht und zusammen mit einem rudimentären Handbuch finden Sie elf CDs in der »Megapak«-Kollektion. Die zehn Spiele sind zwischen sechs Monaten (»A-10 Cuba!«) und zweieinhalb Jahren alt (»U.S. Navy Fighters«) und bieten eine interessante Mischung aus verschiedenen Genres. Liebhaber von »Aufbau«-Spielen erfreuen sich an »Caesar 2«. Im römischen Imperium herrschen Sie über eine bisher unzivilisierte Provinz, die Sie zu einem florierenden Teil des Reiches aufrichten. Sie bauen Städte ganz im Stile von »SimCity« und verbinden diese dann, um den Handel voranzutreiben. Es gilt auch, mit Hilfe einer schlagkräftigen Armee Barbaren in Schach zu halten. Zwar nicht perfekt, aber ein Spiel, das Sie lange am Monitor fesseln kann.

»Gene Wars« ist ein eigenwilliges Echtzeit-Strategiespiel. Sie werden viele Niederlagen einstecken müssen, bevor Sie eine passende Taktik finden. Das beliebte »Einigeln« ist mangels Verteidigungsanlagen unmöglich. Die schnuckelige Grafik täuscht nur kurzzeitig über den enorm hoch angesetzten Schwierigkeitsgrad hinweg. Profis werden jedoch ihre Freude an dem Spiel haben. Kein Jump-and-run-Spiel ist so witzig animiert wie »Earthworm Jim«. Wo sonst finden Sie solch ausgefallene Gegner: Anwälte, die mit Memosalven den armen Wurm attackieren, krückstockschlagende Omas und fliegende Kühe? Gepaart mit coolem Soundtrack und witzigen Bonusleveln gehört Earthworm Jim in jede Geschicklichkeitsspiele-Sammlung.

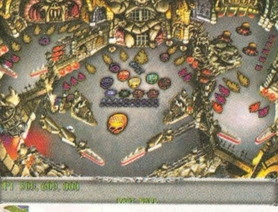
Das aktuellste Spiel in dieser Kollektion ist ein Flugsimulator. A-10 Cuba! gehört nicht zu den zugänglichsten Vertretern dieses Genres. Tastenkombinationen en masse, ein Cockpit, das über zwei Bildschirme reicht, und fordernde Missionen sprechen nur Profis an. Besser geeignet zum Einstieg ist da U.S. Navy Fighters. Obwohl schon etwas betagt, bietet diese Flugsimulation eine packende Hintergrundgeschichte und eine schöne, wenn auch nicht fehlerfreie, SVGA-Grafik. Da der Realitätsgrad nicht allzu hoch angesetzt ist, sollten Neulinge ruhig eine Flugstunde wagen. **(ab)**

ALEX BRANTE ★★★★★

Falls Sie noch keines dieser Spiele besitzen, sollten Sie unbedingt zuschlagen. Diese bunte Mischung bietet etwas für jeden Geschmack und könnte Sie auch für bisher unbekannte Genres begeistern. Road Rash sorgt immer noch für schwitzige Hände, eine Kleinstadt in Caesar 2 aufzubauen, hat mich locker zwei kurzweilige Stunden lang beansprucht. Zwischendurch habe ich noch auf dem soliden 3-D Ultra Pinball 500 Millionen Punkte gescheffelt – wieso auch nicht?
Eine absolute Gurke, die auf den Namen Creature Shock hört, konnten sich die Leute von Koch Media wohl nicht verkneifen. Persönlich wären mir zwei Adventures lieber gewesen als zwei Flugsimulatoren, aber davon zieren eh schon alle interessanten Vertreter meine Privat-Sammlung.



Da kommt wirklich ein Geschwindigkeitsrausch auf. (Road Rash)



Sie wissen nicht, wieviele Nullen 500 Millionen zieren? Lernen Sie es doch – spielend leicht! (3-D Ultra Pinball)

Alle Wege führen nach Rom. Der Imperator hat stets ein Auge auf Ihre Provinz. (Caesar 2)

MEGAPAK 7

▶ **Hersteller:**	Koch Media
▶ **Benchmark:**	①②③④⑤
▶ **Sprache:**	Englisch/Deutsch
▶ **Spiel**	**Test in:**
3-D Ultra Pinball – Creep Night	10/96
A-10 Cuba!	3/97
Caesar 2	12/95
Creature Shock	1/95
Cyberstorm	8/96
Earthworm Jim	3/96
Gene Wars	10/96
Heroes of Might & Magic	12/95
Road Rash	11/96
U.S. Navy Fighters	1/95

OF FAME



Bei Luftangriffen dürfen Sie Unterstützung durch S.A.M.s anfordern.

Shellshock

Eine Gruppe junger Söldner im Kampf gegen das übermächtige Drogenkartell – die Story zur Panzer-Action »Shellshock« scheint heute noch genauso aktuell wie vor gut einem Jahr. In 25 Missionen kurven Sie in einem Predator-Panzer durch die Gegend und zerblasen mit Ihrer Bordkanone alles, was vor Ihre Zielerfassung gerät. In Vorbesprechungen erfahren Sie, was zu erledigen ist. Mal gilt es, Gebäude zu zerstören, mal warten Geiseln sehnsüchtig auf Befreiung. Ein Monitor zeigt an, was und wieviel davon jeweils noch in der Landschaft steht.

Zur Orientierung schauen Sie auf das Radar, das Feinde als rote Minipunkte anzeigt. Weitere Infos liefern Tachometer, Waffendisplay und der Statusbalken für die Fahrzeugpanzerung. Vor allem letztere ist entscheidend für den erfolgreichen Levelabschluß, da jeder Treffer gegnerischer Vehikel, Schiffe und MG-Türme daran nagt. Gewässer sind gefährlich, da ein abgetauchter Panzer die Mission unverzüglich scheitern läßt. Immerhin ist die Munition unbegrenzt. Da die Ansprüche von Abschnitt zu Abschnitt ansteigen, muß der Blechkübel mittels Boni getunt werden. Im Mehrspielermodus dürfen bis zu acht Söldner mitmachen. **(ms)**

SHELLSHOCK	
▶ Hersteller:	Eidos
▶ Benchmark:	①②③④⑤
▶ Sprache:	Deutsch
▶ Test in:	PC Player 8/96

MONIKA STOSCHEK ★★★★

Coole Sprüche und heiße Kanonenrohre, unter dieses Motto könnte man Shellshock stellen. Wer gerne mal ein flottes Actionspiel für zwischendurch sucht, das (inklusive Hip-Hop-Musikbegleitung) komplett in Deutsch ist, sollte auf diesen Panzer aufspringen. Steuerung, Leveldesign und Atmosphäre sind stimmig, der Anspruch ist für Fortgeschrittene. Dafür lasse ich so manches grafische Hochglanzgeballere mit dröger Stimmung gerne im Schrank.

Buried in Time

BURIED IN TIME	
▶ Hersteller:	Eidos
▶ Benchmark:	①②③④⑤
▶ Sprache:	Deutsch
▶ Test in:	PC Player 9/95

Zeitreisen gehören zu den Lieblingsthemen vieler Science-Fiction-Romane. Schon H. G. Wells' Klassiker »Die Zeitmaschine« wurde in Hollywood auf Zelluloid gebannt. Die »Zurück in die Zukunft«-Serie war ein Kassenhit, und in allen »Star Trek«-Folgen taucht in schöner Regelmäßigkeit ein Spaziergang in Vergangenheit oder Zukunft auf. Die Presto Studios aus San Diego stehen da nicht zurück – in bislang zwei Teilen schickten sie Gage Blackwood, Agent des Büros für temporale Aktivitäten auf Zeitreise. »Buried in Time« war der Nachfolger zum 1994 erschienenen »Journeyman Project«. Gage muß darin aufklären, wer ihm die illegale Zeitreise in die Schuhe geschoben haben könnte und begibt sich dazu in die Tage der Mayas, der Rittersleut' oder der Weltraumfahrer, wo diverse Rätsel auf ihn warten. Die extreme Langsamkeit des Vorgängers ist vergangen, eine neue Grafik-Engine, mit der Sie auch nach oben und unten schauen können, sorgt für mehr Durchblick. Gelegentlich begegnet Ihnen eine andere Person, die Sie aus zeittechnischen Gründen meist nicht ansprechen dürfen. Die Puzzles sind allesamt mit etwas Knobeln zu lösen, wie im ersten Teil erweitern Sie Ihre Fähigkeiten wieder mit ein paar Biochips. **(ra)**

Diesen finsteren Herrn im ebenso düsteren Mittelalter stören Sie besser nicht. (Buried in Time)



Das Schicksal eines erfolgreichen Helden: Er endet als Action-Figur im Supermarkt. (Buried in Time)

ROLAND AUSTINAT ★★★★

Ich bekenne: Ich habe das erste Journeyman-Abenteuer gespielt. Und damit meine ich nicht die moderne, beschleunigte Turbo-Fassung, sondern das erbarmungswürdig langsam nachladende Original. Warum? Weil die Jungs von Presto gute Geschichten erzählen können. Das ist auch beim Nachfolger Buried in Time gelungen, selbst wenn der totale Rätselgehalt nicht allzu groß ist. Dafür lockt die neue Optik mit mehreren Blickwinkeln und schönerer Grafik. Wenn Sie sich auf das Anfang '98 erscheinende The Journeyman Project 3 einstimmen wollen, ist Buried in Time sicher kein schlechter Kauf.





KRAFTAKT

Test: Intel Pentium/233MMX und Cyrix 6x86MX/PR200

Nachdem der günstige Preis des »Cyrix 6x86« die Aufmerksamkeit der PC-Besitzer auf sich zog, soll der Nachfolger »6x86MX« nun zudem durch Rechenkraft glänzen. Intel verpaßt im Gegenzug dem Pentium/MMX einen 233-MHz-Takt.

Der »Intel Pentium/233MMX« wartete in unserer Redaktion schon seit der letzten Ausgabe auf einen Test. Gerade rechtzeitig zum Redaktionsschluß traf dann doch noch der neue »Cyrix 6x86MX/PR200« bei uns ein. Die gute Nachricht gleich vorweg: Beide Prozessoren sind für den Socket-7 entworfen – es ist also kein Systemwechsel erforderlich, wenn es Ihnen nach dem neuen Prozessor gelüstet. Die einzige Bedingung ist, daß auf dem Motherboard verschiedene Spannungen für die CPU zur Wahl stehen (die üblichen 3,3 Volt für den I/O und 2,8 Volt für die interne Recheneinheit). Bei MMX-fähigen Motherboards ist das kein Problem.

Während wir beim Pentium/233MMX das Testergebnis schon vorherzusagen wagten, waren wir auf das Resultat des Cyrix 6x86MX/PR200 sehr gespannt. Schon seit geraumer Zeit unter dem Codenamen »M2« bekannt, will Cyrix mit ihm nicht nur durch seinen Preis überzeugen. Die Taktangabe ist beim 6x86MX wie bei den Prozessoren von AMD nicht der, mit dem die CPU betrieben wird. Cyrix will mit der Bezeichnung »PR200« andeuten, daß der Prozessor in der Geschwindigkeit gleichauf zu einem herkömmlichen Pentium/200 sein soll. Intern arbeitet der 6x86MX/PR200 nur mit 166 MHz.

Wie auch die anderen MMX-fähigen Pentium-CPUs unterscheidet sich der 233MMX nur anhand einer gut versteckten Ziffer.

Intel Pentium/233MMX

Bis auf die erhöhte Taktfrequenz gibt es zum Innenleben des Pentium/233MMX kaum Neues zu berichten. Um die erforderliche interne Taktrate von 233 MHz zu erhalten, muß der Bustakt auf dem Motherboard auf die üblichen 66 MHz einzustellen sein. Um den internen Takt zu erreichen, wird der Bustakt multipliziert. Bei einem Pentium/166 liegt also der Bustakt bei 66 MHz, der Multiplikator ist 2,5. Ein Pentium/200 braucht eine Taktverdreifachung. Der Pentium/233 benötigt demnach eine Einstellung für einen 3,5-fachen Takt. Da das die gängigen Boards nicht bieten, behilft sich Intel wie AMD mit ihren K6 eines Tricks. Der Bustakt bleibt bei 66 MHz, doch für den internen Takt gilt eine Einstellung wie für den Pentium/100 (1,5-fach). Den Rest besorgt der Prozessor intern.

Cyrix 6x86MX/PR200

Den neuen Cyrix schmückt die Bezeichnung »MX«. Mit ihr kündigt der Prozessor seine MMX-Fähigkeit an. Denn ohne die Befehlserweiterung gibt es heute keinen Blumentopf mehr zu gewinnen. Wenn Programme die Besonderheiten von MMX-CPUs nutzen, so ist durchaus eine ordentliche Leistungssteigerung drin. Doch bisher verließen sich die Programmierer nicht darauf – wohl um nicht die Heerscharen derer zu verlieren, die keine MMX-CPU besitzen. Wie der E3-Messebericht dieser Ausgabe zeigt, vergrößert sich die Zahl der Spiele nur zögerlich, die diese besonderen Fähigkeiten voll nutzen, das Angebot bleibt immer noch weit hinter den Erwartungen der Hersteller zurück.

Doch hat sich neben der MMX-Fertigkeit des 6x86MX noch so manches andere gegenüber dem Vorgänger 6x86 geändert. Der interne Cache des Prozessors wuchs von 16 auf 64 KByte

an. Er ist im Gegensatz zu den Intel-Prozessoren nicht in einen Daten- und Instruktionscache aufgeteilt. Daß die x86-Prozessoren mit einigem, bloß nicht mit vielen Registern ausgestattet sind, weiß der leidgeprüfte Assembler-Programmierer. Und die Compiler-Bauer kennen dieses Manko zur Genüge, da sie sich viel Arbeit bei der Codeoptimierung schenken könnten. So haben die Ingenieure der CPU-Hersteller einen nachträglichen Trick angewandt: Während der Decodierung der Befehle werden Registerinhalte in zusätzliche – für den Programmierer nicht erreichbare – Register verschoben, um so den Vorzug mehrerer Register zu erhalten. Das Ganze bekam natürlich auch gleich einen wohlklingenden technischen Begriff: »Register-Renaming«. Nun hat auch Cyrix nach Intel und AMD ihre neueste Errungenschaft mit dieser Fähigkeit ausgestattet.

Cyrix' erster MMX-Prozessor glänzt mit einem sehr günstigen Preis/Leistungsverhältnis.

Die Testergebnisse

Die Resultate unserer Benchmarks (siehe Kasten »So haben wir getestet«) weisen dem neuen Cyrix keinen Spitzenplatz zu. Wie die Grafik zeigt, bleibt der 6x86MX/PR200 in der Gesamtgeschwindigkeit sogar hinter dem Pentium/166MMX leicht zurück. Die im Vergleich zu den Intel-Prozessoren langsame Fließkommaeinheit des Prozessors ist die Ursache. Deutlich ist das durch die gewonnenen Werte unter »Hellbender« zu sehen. Zwar schafft es der Cyrix, beeindruckende 32 Bilder in der Sekunde zu berechnen, der Pentium/166MMX bringt jedoch 39 Bilder pro Sekunde auf den Schirm. Sonst kann er zumindest dem 166er-Pentium/MMX durchaus Paroli bieten. Daß er allerdings auf der Höhe eines Pentium/200MMX liegt, können wir nicht bescheinigen. Offenbar wirken sich die Optimierungen, die Cyrix ihrer CPU verpaßt hat, auf Spiele nicht aus.

Auch das Meßergebnis des Pentium/233MMX enttäuschte: Eine Steigerung gegenüber dem Pentium/200MMX ist kaum gegeben. Nur beim indizierten »Duke Nukem 3D« war ein knapp zehnprozentiger Leistungszuwachs gegenüber dem 200er festzustellen.

Fazit: Kein Kopf-an-Kopf-Rennen

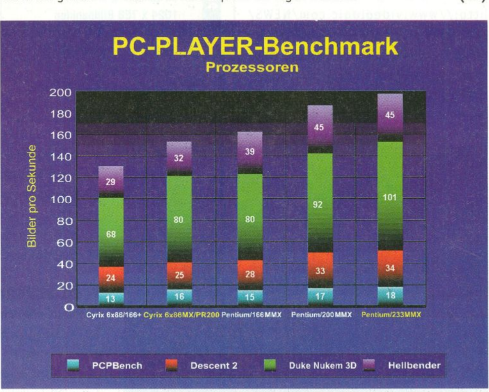
Aus Spielen all die Performance herauszukitzeln, die der Programmierer vergessen hat, zu implementieren, ist sicherlich nicht die Stärke des Cyrix. Wie schon erwähnt, ist er dem Pentium/166 weitaus näher. Der Preis von 240 Dollar (bei einer Abnahme von 1000 Stück) ist zwar am Pentium/200MMX orientiert und trotzdem noch günstiger als der Pentium/166MMX (270 Dollar). Wer nicht nur der absoluten Rechenkraft den Vorrang gibt, sondern auch noch das gute Preis/Leistungsverhältnis bedenkt, sollte den Cyrix-Prozessor in die engere Wahl ziehen. Es bleibt zu hoffen, daß Cyrix noch genügend Spielraum für eine Preissenkung hat, denn die von Intel kommt bestimmt.

Die geringfügige Leistungssteigerung des Pentium/233MMX gegenüber dem 200er wird während des Spielalltags kaum ins Gewicht fallen, denn erst 20 bis 30 Prozent mehr sind spürbar. Für Spielefreunde gibt es also keinen Grund, tiefer in die Tasche zu greifen, wenn sie schon einen Pentium-MMX mit 166 oder gar 200 MHz Taktfrequenz ihr Eigen nennen. **(kw)**

SO HABEN WIR GETESTET

Diesmal haben wir zusätzlich zu den neuen Prozessoren Cyrix 6x86MX/PR200 und Intel Pentium/233MMX zum besseren Vergleich noch einmal den Cyrix 6x86/166+, den Pentium/166MMX sowie den Pentium/200MMX getestet. Alle CPUs zeigten ihre Leistung auf einem P55T2P4-Motherboard von Asus. Das aktuelle BIOS in der Version 2.03 erkannte alle Prozessoren ohne Murren. Die Grafikkarte war mit einem S3-968-Chip bestückt.

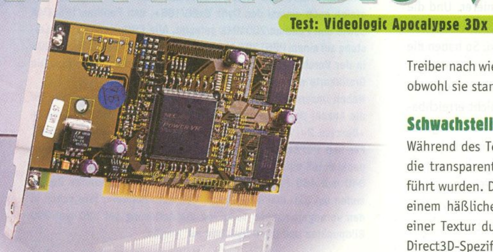
Neben unserem PCPBench für DOS ermittelten wir die Werte für die Anzahl der dargestellten Bilder pro Sekunde mit den Spielen »Descent 2«, »Hellbender« sowie »Duke Nukem 3D« (indiziert). Für den PCPBench galt eine Auflösung von 640 mal 480 Bildpunkten mit einer Farbtiefe von 8 Bit. Descent 2 lief ebenfalls mit 640 mal 480 Pixel. Unter Hellbender standen sämtliche Detailstufen bei 320 mal 400 Bildpunkten auf »normal«. Wie schon in den vorangegangenen Tests lag die Auflösung bei 320 mal 200 Bildpunkten und die Detailstufe auf »high«.



Prozessorparade: Der Cyrix 6x86MX/PR200 entspricht nicht ganz den Erwartungen, und auch die Takterhöhung des Pentium vollbringt keine Wunder.

HEITER BIS WOLKIG

Test: Videologic Apocalypse 3Dx



Auf der »Apocalypse 3Dx« von Videologic werkelt NECs neuer PowerVR-Grafikprozessor »PCX2«. Dieser Test zeigt, ob die bekannten Schwächen des Vorgängers ausgebügelt wurden.

Ein zusätzliches kleines »x« ziert die Verpackung von Videologics neuer Grafikkarte. Auf der »Apocalypse 3Dx« befindet sich der Nachwuchs der PowerVR-Grafikprozessoren von NEC. Nur an der Modellnummer des Chips, dem »PCX2«, zeigt sich der Unterschied zum Vorgänger (die »Apocalype 3D« testeten wir bereits in der Ausgabe 5/97). An der neuen Karte hat sich sonst optisch fast nichts geändert.

Wir bemängelten in unserem letzten Test die fehlenden bilinearen Filter. Diese sind für den Verlauf von Texturen zuständig, damit zum Beispiel nahe Objekte keine hohe Rasterung aufweisen. Laut Aussage von Videologic (unter http://www.videologic.com/NEWS/A3Dx.htm) soll dieser Mangel der Vergangenheit angehören. Unser PCP3DBench (zu finden auf unserer PC-Player-CD im Verzeichnis \PROGRAMM\PCP3D) bleibt davon unbeeindruckt. Ihm meldet der aktuelle Treiber nach wie vor, daß bilineare Filter nicht auszuwählen sind, obwohl sie standardmäßig in der Hardware aktiviert sind.

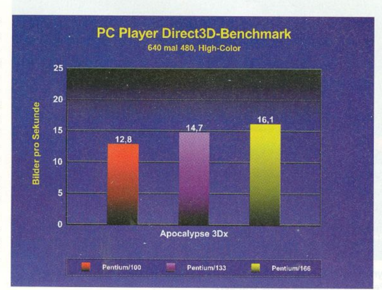
APOCALYPSE 3Dx	
PLUS	• vier Spielevollversionen • 3D-Auflösung bis zu 1024 x 768 Bildpunkten
MINUS	• Chroma-Key-Farbmodus nicht unterstützt • Geschwindigkeit stark vom Prozessor abhängig

Schwachstelle aufgedeckt

Während des Tests mit der Apocalypse 3D bemerkten wir, daß die transparenten Texturen unseres PCP3DBench nicht ausgeführt wurden. Diese sind notwendig, damit die Bäume nicht von einem häßlichen schwarzen Rahmen umgeben sind. Um Teile einer Textur durchsichtig erscheinen zu lassen, gibt es in der Direct3D-Spezifikation zwei Methoden zur Darstellung. Die Apocalypse unterstützte genau jene Variante nicht, die in unserem Benchmark zum Einsatz kommt. Man versicherte uns, daß das ein reines Softwareproblem sei und mit dem nächsten Treiber-Update aus der Welt geschafft würde.

Dies hat sich nicht bestätigt, denn die Nachfolgerkarte mit dem neuen Grafikchip hat genau die selben Darstellungsfehler. Unseren Informationen zufolge ist nicht der Treiber fehlerhaft, sondern er unterstützt schlichtweg die von uns genutzte Methode nicht. Da Direct3D die zwei Möglichkkeiten anbietet - die je nach Komplexität der Darstellung ihre Vorteile haben - muß ein Direct3D-Treiber beide Methoden unterstützen. Denn niemand weiß, für welchen Modus sich ein Programmierer entscheidet. In den mitgelieferten Vollversionen der Spiele (»Ultima Race« von Kalisto, »Resident Evil« von Virgin, »MechWarrior 2« von Activision, »wipEout« von Psygnosis) treten diese Probleme nicht auf, da sie speziell an den PowerVR-Chip angepaßt wurden.

Wie sich aus unseren Meßergebnissen ersehen läßt, kommt der Karte ein schneller Prozessor sehr zugute. Zwar beschleunigt eine schnelle CPU auch die Darstellung anderer 3D-Karten - wie zum Beispiel der Rigtheous 3D mit ihrem Voodoo-FX-Chip - doch bedingt durch das Konzept des PowerVR nimmt die Prozessorgeschwindigkeit einen wesentlich größeren Einfluß. Interessanterweise beherrscht die Karte die Chip-unterstützte 3D-Darstellung auch bei einer Auflösung von 1024 mal 768 Bildpunkten - das können die anderen 3D-Beschleunigerchips noch nicht. Auf einem 166-MHz-Rechner lief dann auch Wipeout in einer Auflösung von 1024 mal 768 Pixel angenehm flüssig.



Die Meßergebnisse der Apocalypse 3Dx von Videologic zeigen eins deutlich: Je höher der Prozessor getaktet ist, desto schneller ist auch die Darstellung der Karte.

Fazit: Abhängiges Konzept

Unterm Strich können wir wegen der erwähnten Schwierigkeiten die Apocalypse nicht empfehlen. Die 3Dx ist zu sehr abhängig von der Leistung des Prozessors. Die Karte kostet inklusive der vier Spielevollversionen 400 Mark. Das Upgrade von der Apocalypse 3D kostet mit zwei Spielevollversionen, die vorher nicht mitgeliefert wurden, rund 200 Mark. **(kw)**

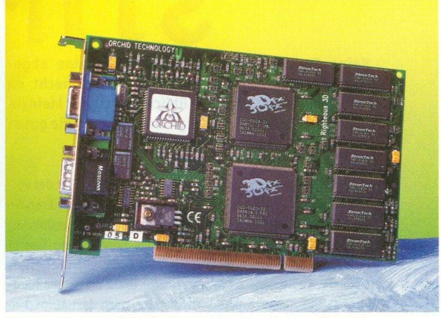
LEIDER VERLOREN

3D-Voodoo-Grafikkarte parallel betreiben

3D-Karten kauft man sich aus drei Gründen: Erstens laufen 3D-Spiele flotter, zweitens wird damit so mancher Titel überhaupt erst ohne das »Kieferbruch durch Gähnkrampf«-Syndrom spielbar, und drittens macht es den Nachbarn neidisch.

Die flottesten Spieletitel kommen inzwischen ohne eine 3D-Beschleunigerkarte nicht mehr aus. Und da sind die Modelle mit dem »Voodoo«-Chipsatz der Firma 3Dfx die heißesten Eisen im Feuer – etwa von Orchid die »Righteos 3D« oder die »Monster 3D« von Diamond. Das konnten diese in mehreren Tests unter Beweis stellen, in denen sich Horden von Redakteuren um den aufgerüsteten PC scharrten und allesamt Kommentare wie »Wow, muß ich auch haben« zum besten gaben. Außerdem ist das Objekte der Begierde ein Zusteck-Board, das im PC parallel zur normalen Grafikschleuder seinen Dienst verrichtet. Jetzt stellt sich allerdings die bescheidene Frage: Was passiert, wenn bereits ein 3D-Board im PC steckt? Frei nach der Feuerzangenbowle »stellen wir uns mal ganz dumm, und nehmen die vorhandene Karte einfach heraus«. So dachte zunächst auch der Schreiber dieser Zeilen. Bis er sich der schrecklichen Konsequenz bewußt wurde, seine geliebte und unter DOS wie Windows 95 bestens funktionierende »Mystique« von ihrem angestammten Steckplatz verbannen zu müssen. Noch dazu, wenn diese mit 4 MByte und einem »Rainbow Runner« ausgerüstet ist.

Ein Tausch ist also indiskutabel. Schließlich hat man das gute Stück nicht nur liebgewonnen, sondern auch sehr zum Unmut der Bank einiges Geld beim Händler gelassen. Also schloß sich der Tester bewaffnet mit einigen 3D-Karten (Videologic »Apocalypse 3D«, Creative Labs »3D Blaster PCI«, einer No-Name S3-Karte mit dem »Virge«-Chip und natürlich der Matrox »Mystique«) und voll der guten Vorsätze einen Tag lang in den Testraum ein und probierte die Neuankömmlinge in Kombination mit der Voodoo-Platine einfach aus.



Objekt der Begierde: Die 3D-Grafikkarte mit einem »Voodoo«-Chipsatz von 3Dfx (hier die Righteos 3D von Orchid).

Das ernüchternde Ergebnis lautet: Solange ein Spiel unter MS-DOS oder Windows 95 speziell für den Voodoo-Chipsatz programmiert ist, gibt es keinerlei Probleme. Die nehmen erst ihren bösen Lauf, wenn ein Titel DirectX beziehungsweise Direct3D benutzt. Diese Programmierschnittstelle gestattet zwar ausdrücklich mehrere 3D-Systeme gleichzeitig in einem Rechner. Allerdings muß das Spiel diesen Umstand auch berücksichtigen und ein entsprechendes Menü mit den verschiedenen Karten anbieten. Sonst aktiviert es eventuell die falsche 3D-Hardware, und der Voodoo-Chipsatz kommt überhaupt nicht zum Zuge.

Titel wie »Terracide« von Eidos oder »wipEout 2097« von Psygnosis verhalten sich erfreulich DirectX-konform und bieten dieses Menü. Ältere Vertreter wie »Hellbender« sind mit diesem Komfort dagegen nicht gesegnet. Fairerweise müssen wir Hellbender zugestehen, daß dieses den Voodoo-Chipsatz von Haus aus als Lieblingssystem nutzt. Es wäre aber denkbar, daß andere Spiele nicht so freundlich reagieren.

Die Standard-3D-Karten mittels eines anderen Treibers zu überlisten, kommt wegen der Plug-and-play-Erkennung von Windows 95 nicht in Frage. Man kann für Direct3D-Titel also nur hoffen, daß ihnen die Entwickler ein entsprechendes Auswahlmenü spendieren. Künftig werden die Mannen der PC Player während 3D-Spieletests verstärkt auf diese Option achten. **(hf)**



Was tun, wenn Sie die Voodoo-Karte zusammen mit einer anderen 3D-Karte im PC betreiben (hier die Mystique von Matrox)? Einfache Antwort: Hoffen und bangen! Einige Spiele verkraften die Kombination nicht.

GUT BEI STIMME

Test: Soundblaster AWE 64 Value

Keine Soundblaster-Generation ohne eine abgespeckte Value-Variante; die 64er-Reihe macht da keine Ausnahme. Und wie üblich besitzt der kleinste fast alle Eigenschaften der großen Brüder – die guten und die schlechten.

Die einen kommen, die anderen gehen. Zeitgleich mit der Vorstellung des »Soundblaster AWE 64 Value« nimmt Creative Labs eine andere Karte aus dem Programm: Den »Soundblaster AWE 64« (ohne das Anhängsel »Value« oder »Gold«; Test in PC Player 4/97) werden Sie in Zukunft nur noch selten zu Gesicht bekommen. Die neue Karte bietet dafür exakt die selben hardwaremäßigen Eigenschaften wie die alte. Nach dem Auspacken fällt dem Käufer bei oberflächlicher Betrachtung genau die gleiche Soundkarte in die Hände. Das Paket unterscheidet sich also nur in Form der mitgelieferten Goodies: Mikrofon und MIDI-Kabel sowie einige Softwarepakete fehlen hier.

Die Value beherrscht an Sound-Formaten alles, was der Spieler so benötigt: Soundblaster-Standard (wäre ja auch irgendwie komisch, wenn nicht) bis 44,1 kHz in stereo und 16-bittig, Adlib-OPL-3, MPU-401 und General-MIDI-Klangerzeugung auf Basis der hauseigenen AWE-Synthese. Letzterer stehen auf der Platine 1 MByte Sample-ROM und 512 KByte RAM für nachladbare Klänge zur Seite. Nach wie vor ist das MPU-Interface nicht mit dem AWE-Synthesizer verbunden. MS-DOS-Spiele mit MPU-Unterstützung lassen beim Value-Blaster gar nichts erklingen, sofern in die AUTOEXEC.BAT nicht das MS-DOS-Programm AWEUTIL.EXE eingebunden ist, das diese Verbindung herstellt. Das harmoniert nur selten mit Protected-Mode-Spielen, die allerdings meistens den AWE-Synthesizer direkt unterstützen. Ältere Spiele mit General-MIDI-Sound schauen in die Röhre.

AUF DER CD-ROM

... der aktuellen Ausgabe finden Sie Audio-Beispiele. Sie können diese mit einem ganz normalen CD-Spieler anhören oder indem Sie den Audio-Track in Ihrem CD-ROM-Laufwerk laufen lassen. Die Track-Nummer erfahren Sie aus dem CD-Inhalt auf Seite 8.

Die auf der Verpackung angepriesenen 64 Stimmen teilen sich in der Praxis in 32 von der Karte hardwaremäßig erzeugten, sowie 32 von einer Software generierten Stimmen auf. Dieses Programm heißt »Wavesynth/WG«, steht aber nur unter Windows 95 zur Verfügung. MS-DOS-Spiele kümmert das herzlich wenig. Außerdem klingen die Töne wesentlich schlechter als die Hardwarestimmen. Und: Das Programm frißt auf einem Pentium/90 rund 30 Prozent Rechenzeit.

Auf der Haben-Seite bietet die Value einen speziellen RAM-Steckplatz, mit dem der Sound-Fan sie um maximal 24 MByte RAM erweitern kann. Zusammen mit der mitgelieferten »Vienna«-Software sowie der Sample-Verarbeitung der Soundkarte ergibt das einen prima Musik-Synthesizer, den Hobby-Musiker zu schätzen wissen. Alles in allem ist der neue Value-Blaster eine logische Alternative zur bisherigen 64er-Modellreihe für diejenigen, die nur wenig Geld für eine Soundkarte zur Verfügung haben und trotzdem maximale Kompatibilität wollen.

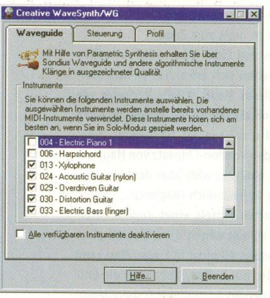
Eines müssen wir ganz klar sagen: Für 200 Mark bekommen Sie eine Karte mit diesen Eigenschaften von keinem anderen Hersteller.

(hf)

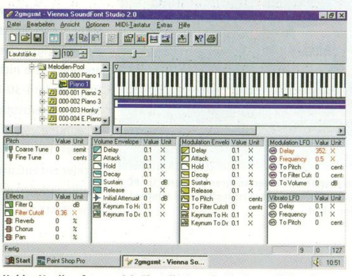
SOUNDBLASTER AWE 64 VALUE

PLUS
- **verbesserter Klang gegenüber AWE-32-Karte**
- **auf 24,5 MByte aufrüstbar**
- **Full-Duplex-Betrieb**

MINUS
- **Wavesynth/WG schluckt Rechenzeit, steht nur unter Windows zur Verfügung und klingt nicht gut**



Der »Wavesynth/WG« stellt neben den 32 Hardwarestimmen zusätzlich 32 softwaremäßig erzeugte zur Verfügung.



Hobby-Musiker freuen sich über die Sample-Option und die mitgelieferter Bearbeitungssoftware »Vienna«.

Jetzt gibt es das einzige und ultimative

NEU!

NEU!

Magazin für die PlayStation von Sony –

NEU!

exklusiv mit Spiele-Demo-CD-ROM!



Testen Sie die nächsten drei Ausgaben

NEU!

und sparen Sie dabei 50%.



Das offizielle PlayStation Magazin mit offizieller Demo-CD!
DM 12,80
ÖS 95,- SFR 12,80
LFR 310,- HFL 15,50
Das einzige PlayStation Magazin mit offizieller Demo-CD!
NEU!
Das offizielle
PlayStation
Magazin Nr. 8/96
Psygnosis
Formel 1
Exklusiv getestet: die deutsche Version der ultimativen Rennsimulation
IM TEST
Ridge Racer Revolution
adidas Power Soccer
Alien Trilogy
ANGESPIELT
Crash Bandicoot
Resident Evil
Extreme Tennis
SPEZIAL
Die 12 heißesten Spiele für die PlayStation
Gewinnen Sie eine handsignierte PlayStation von Campino, dem Kopf der Toten Hosen
...er die Sony-PlayStation
Hardware, Software, Zubehör.
AUF DER CD
Magic Ca...
Alien Trilogy
Pro-Pinball

Die PlayStation von Sony ist die ultimative Spiele-Engine im Konsolen-Markt. Und das offizielle PlayStation Magazin ist die ultimative Zeitschrift dafür: Objektive Spiele-Tests, Zubehör-Beratung, Previews, Trends – nur in diesem Magazin finden Sie alles, was es zur PlayStation zu sagen gibt. Doch das ist noch nicht alles, denn das PlayStation Magazin hat die exklusive Lizenz für die CD-ROM: Jeden Monat packen wir hier gemeinsam mit Sony aktuelle Spieledemos drauf, die Sie so nirgendwo anders sehen können! Damit Sie das jetzt ganz live und selbst erleben können, machen wir Ihnen ein ultimatives Angebot: 3x PlayStation Magazin für nur 20,-DM!

Bitte ausgefüllten Coupon an DMV-Verlag, PlayStation Magazin, Abo-Service CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München schicken oder unter 089 - 202 40 215 faxen!

3x PlayStation Magazin mit CD-ROM – 50% günstiger!

❑ **Schicken Sie mir die nächsten drei Ausgaben des PlayStation Magazins!** Sollten Sie eine Woche nach Erhalt der dritten Ausgabe nichts von mir hören, freue ich mich auf die regelmäßige Zustellung per Post frei Haus - mit über 10% Preisvorteil (DM 11.50 pro Ausgabe statt DM 12.80) für DM 138.-/12 Ausgaben. Auslandspreise auf Anfrage. Ich kann jederzeit kündigen. Geld für bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich selbstverständlich zurück. Bitte keine Vorauszahlung. Rechnung abwarten!

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Ort

Datum, 1. Unterschrift

Sollte sich meine Adresse ändern, erlaube ich der Deutsche Post AG, meine neue Anschrift dem Verlag mitzuteilen.

Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von 10 Tagen beim DMV-Verlag, PlayStation Magazin, Abo-Service CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels meiner Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige dies durch meine 2. Unterschrift.

Datum, 2. Unterschrift

CPP 79

Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung können Sie innerhalb von 10 Tagen beim DMV-Verlag, PlayStation Magazin, Abo-Service CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels Ihrer Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.



ZURÜCK ZUR VERNUNFT

Keine Panik: DOS neben Windows 95 installieren

Frei nach dem Motto: »Millionen Fliegen können nicht irren«, umjubeln viele Windows 95. Freunde eines gepflegten DOS-Spiels vermissen jedoch den Betriebssystem-Veteranen. Lesen Sie hier, wie Sie DOS 6.22 nachträglich auf Ihrem Windows-95-System installieren.

Obwohl viele Spielehersteller ihre Produkte damit anpreisen, sie seien unter Windows 95 lauffähig, ist meist doch nur der DOS-Modus gemeint. Wer sich heute einen Windows-95-PC zulegt, muß sich um die Betriebssystem-Installation meist nicht kümmern, da die Rechner fertig konfektioniert sind. Es erfordert einige Handarbeit, ein reines DOS 6.22 nachträglich aufzuspielen, um später wahlweise beide Betriebssysteme nutzen zu können. Warnung: Laien müssen unbedingt einen erfahrenen PC-Anwender zu Rate ziehen. Alle anderen sollten unserer Beschreibung nur nachgehen, wenn sie sich nicht davor scheuen, die DOS-Shell einzusetzen. Zur Sicherheit haben wir die Installation in einzelne Schritte gegliedert und überlassen die Einrichtung von DOS 6.22 nicht einem Setup-Programm. Der Vorteil dieser Vorgehensweise: Es ist egal, ob Sie Installationsdisketten von DOS 6.22 als Update-Version besitzen oder den Diskettensatz, der mit dem neuen PC geliefert wird.

Die Einschränkungen

Für folgende Konfigurationen dürfen Sie die Installation auf keinen Fall anwenden:

- Wenn auf Ihrem Computer Windows 95b läuft und mit dem neuen FAT32-Dateisystem arbeitet, ist an eine DOS-Installation nicht zu denken. Denn DOS 6.22 kann dieses neue Dateisystem gar nicht erst verwalten.
- Wenn Platten den Komprimierungsalgorythmus von Windows 95 nutzen. Ob das der Fall ist, läßt sich leicht feststellen. Klicken Sie dazu mit der rechten Maustaste auf das Icon »Arbeitsplatz« und wählen in der darauffolgenden Dialogbox den Karteireiter »Leistungsmerkmale«. Wird unter Komprimierung »nicht installiert« angezeigt, ist Ihr System für die DOS-Installation geeignet.

Frisch ans Werk

Wenn auf Ihrem PC weder FAT32-Dateisystem noch Komprimierungsalgorythmus installiert sind, können Sie beginnen. Bevor Sie loslegen, sichern Sie zunächst alle wichtigen Dateien. Danach legen Sie folgendes bereit:

- eine formatierte Diskette
- die Installationsdisketten von DOS 6.22
- die Windows-95-CD

Bitte seien Sie während der Ausführung der Arbeitsschritte besonders sorgfältig.

1. Als erstes formatieren Sie eine Diskette, um eine Bootdiskette für Windows 95 anzufertigen. Danach rufen Sie die »Systemsteuerung« über »Start« auf. In dem sich öffnenden Fenster wählen Sie das Icon »Software« und klicken dann auf »Startdiskette«. Folgen Sie den Anweisungen.
2. Booten Sie Windows neu, und drücken Sie während des Starts die Taste F8. Suchen Sie aus der folgenden Liste den Punkt »Nur Eingabeaufforderung« aus. Stellen Sie sicher, daß Sie auf dem Bootlaufwerk arbeiten (meist »c:\«). Legen Sie mit

```
REM DOS4WIN.BAT - kopiert die Installationsdateien
REM von C:\DOSPARK nach C:\DOS
C:
MD DOS
CD DOSPARK
COPY *.MSG C:\DOS
COPY *.LST C:\DOS
COPY *.TXT C:\DOS
COPY *.BIN C:\DOS
COPY *.INI C:\DOS
COPY *.COM C:\DOS
COPY *.EXE C:\DOS
COPY *.OVL C:\DOS
REM expandiert die gepackten Dateien
FOR %%F IN (*.CP_) DO EXPAND %%F C:\DOS\%%F
FOR %%F IN (*.GR_) DO EXPAND %%F C:\DOS\%%F
FOR %%F IN (*.HL_) DO EXPAND %%F C:\DOS\%%F
FOR %%F IN (*.OV_) DO EXPAND %%F C:\DOS\%%F
FOR %%F IN (*.LS_) DO EXPAND %%F C:\DOS\%%F
FOR %%F IN (*.EX_) DO EXPAND %%F C:\DOS\%%F
FOR %%F IN (*.DL_) DO EXPAND %%F C:\DOS\%%F
FOR %%F IN (*.CO_) DO EXPAND %%F C:\DOS\%%F
FOR %%F IN (*.TX_) DO EXPAND %%F C:\DOS\%%F
FOR %%F IN (*.SY_) DO EXPAND %%F C:\DOS\%%F
CD C:\DOS
REN *.CP_ *.CPI
REN *.GR_ *.GRB
REN *.HL_ *.HLP
REN *.OV_ *.OVL
REN *.LS_ *.LST
REN *.EX_ *.EXE
REN *.DL_ *.DLL
REN *.CO_ *.COM
REN *.TX_ *.TXT
REN *.SY_ *.SYS
```

Die Batchdatei DOS4WIN.BAT entpackt die DOS-6.22-Dateien

```
Beispiel-Inhalt CONFIG.SYS - Nicht zum Abtippen
DEVICE=C:\WINDOWS\HIMEM.SYS /TESTMEM:OFF
DEVICE=C:\WINDOWS\EMM386.EXE NOEMS i=e000-efff
BUFFERS=30,0
FILES=30
DOS=UMB
LASTDRIVE=R
FCBS=4,0
DEVICE=C:\WINDOWS\SETVER.EXE
DOS=HIGH
DEVICE=C:\CDROM\TOSHV210.SYS /D:MSCD001 /P:300 /A:0
DEVICE=C:\WINDOWS\COMMAND\DISPLAY.SYS CON=(EGA,,1)
COUNTRY=049,850,C:\DOS\COUNTRY.SYS
Beispiel-Inhalt AUTOEXEC.BAT
C:\WINDOWS\COMMAND\MSCDEX.EXE /D:MSCD001 /M:10
PROMPT $P$G
PATH C:\WINDOWS;C:\WINDOWS\COMMAND;C:\TOOLS
SET TEMP=C:\TEMP
MODE CON CODEPAGE PREPARE=((850) C:\DOS\EGA.CPI)
MODE CON CODEPAGE SELECT=850
KEYB GRr,,C:\DOS\KEYBOARD.SYS
```

```
Beispiel-Inhalt CONFIG.DOS - Nicht zum Abtippen
DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS /TESTMEM:OFF
DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE NOEMS i=e000-efff
BUFFERS=30,0
FILES=30
DOS=UMB
LASTDRIVE=R
FCBS=4,0
DEVICE=C:\DOS\SETVER.EXE
DOS=HIGH
DEVICE=C:\CDROM\TOSHV210.SYS /D:MSCD001 /P:300 /A:0
DEVICE=C:\DOS\COMMAND\DISPLAY.SYS CON=(EGA,,1)
COUNTRY=049,850,C:\DOS\COUNTRY.SYS
Beispiel-Inhalt AUTOEXEC.DOS
C:\DOS\MSCDEX.EXE /D:MSCD001 /M:10
PROMPT $P$G
PATH C:\WINDOWS;C:\DOS;C:\TOOLS
SET TEMP=C:\TEMP
MODE CON CODEPAGE PREPARE=((850) C:\DOS\EGA.CPI)
MODE CON CODEPAGE SELECT=850
KEYB GR,,C:\DOS\KEYBOARD.SYS
```

Unter Windows 95 tragen die DOS-Startdateien die Endung ».DOS«. Booten Sie DOS 6.22, haben die Windows-95-Startdateien die Endung ».WIN«.

»MD DOSPARK« ein temporäres Verzeichnis an, welches Sie nach erfolgreicher Installation später wieder löschen dürfen. Anschließend bereiten Sie mit »ATTRIB -S -H -R MSDOS.SYS« die Systemdatei MSDOS.SYS zum Kopieren vor. Mit »COPY MSDOS.SYS \DOSPARK« wandert die Datei ins temporäre Verzeichnis. Dort legen Sie auch die Batchdatei »DOS4WIN.BAT« an, die Sie auf unserer Monats-CD in dem Ordner »PROGRAMM« finden, oder schreiben die Datei von Seite 164 mit dem DOS-Editor »EDIT« ab, der auch zu Windows 95 gehört.

3. Legen Sie die Bootdiskette von DOS 6.22 ein und starten das System neu. Wenn Sie die Installationsdisketten von DOS 6.22 nutzen, die einem neuen Rechner beiliegen, sollten Sie die erste der drei Disketten kopieren und in der dortigen AUTOEXEC.BAT den letzten Eintrag »SETUP« löschen.
   Nach dem Start mit der DOS-6.22-Diskette geben Sie folgende Befehle nacheinander ein (stellen Sie dabei sicher, daß Sie auf der Diskette »a:« arbeiten):
   SYS A: C:
   ATTRIB -S -H -R C:\IO.SYS
   ATTRIB -S -H -R C:\MSDOS.SYS
   COPY C:\AUTOEXEC.BAT C:\AUTOEXEC.DOS
   COPY C:\CONFIG.SYS C:\CONFIG.DOS
   COPY C:\IO.SYS C:\IO.DOS
   COPY C:\MSDOS.SYS C:\MSDOS.DOS
   COPY C:\COMMAND.COM C:\COMMAND.DOS
   Wenn der Befehl »SYS A: C:« mit irgendeinem Fehler abbrechen sollte, starten Sie das System sofort mit der Windows-95-Bootdiskette und geben nochmals den Befehl »SYS A: C:« ein. Jetzt sollte der Rechner wieder als reines Windows-95-System booten. Versierte Anwender wagen einen erneuten Versuch der DOS-Installation, alle anderen sollten jemand Erfahrenen um Hilfe bitten.
   Überprüfen Sie zur Sicherheit, ob alle benötigten Dateien umbenannt worden sind. Der »DIR *.DOS«-Befehl sollte folgende Dateien aufführen:
   IO.DOS, MSDOS.DOS, AUTOEXEC.DOS, CONFIG.DOS sowie COMMAND.DOS
4. Starten Sie den Rechner mit Ihrer vorher erzeugten Windows-95-Bootdiskette (Startdiskette). Bleiben Sie auf Laufwerk »A:« und geben Sie folgende Kommandos ein.
   ATTRIB -S -H -R C:\MSDOS.SYS
   MOVE C:\DOSPARK\MSDOS.SYS C:\MSDOS.SYS
   Die Meldung »c:\msdos.sys überschreiben (Ja/Nein/Alle)?« bestätigen Sie mit »J«. Dann schützen Sie die Datei noch mit
   ATTRIB +S +H +R C:\MSDOS.SYS
   Jetzt sollte Ihr Rechner wieder in der Lage sein, Windows 95 zu starten. Entfernen Sie die Diskette aus dem Laufwerk und booten den Rechner neu. Währenddessen drücken Sie F8 und wählen »Nur Eingabeaufforderung«.
5. Nun müssen noch die DOS-6.22-Dateien installiert werden. Dazu kopieren Sie alle Installationsdisketten von DOS 6.22 jeweils mit »COPY A: *.* C:\DOSPARK« in das zuvor angelegte Verzeichnis und wechseln mit »CD DOSPARK« dorthin. Stellen Sie sicher, daß sich der Batch »DOS4WIN.BAT« in diesem Verzeichnis befindet – wenn ja, rufen Sie ihn auf. Wichtig: Das Verzeichnis »C:\DOS« sollte in unserer Beispiel-Installation nicht vorhanden sein oder zumindest keine Dateien oder weitere Verzeichnisse enthalten. Wenn doch, können Sie Windows 95 zwar ohne Schwierigkeiten booten, aber DOS 6.22 wird nur eingeschränkt laufen. Fahren Sie dann mit unserer Anleitung nicht fort.
6. Als nächsten Schritt müssen Sie noch die Aufrufe in der CONFIG.DOS ändern, die sich auf den Pfad »\WINDOWS\COMMAND\« beziehen. Diese müssen Sie in »\DOS\« umbenennen. Dateien wie zum Beispiel »KEYB.COM« und »KEYBOARD.SYS« stehen unter Windows 95 meist im Root-Verzeichnis. Auch diese Aufrufe müssen Sie ändern. Als Beispiel haben wir die Dateien CONFIG.SYS und AUTOEXEC.BAT mit den Versionen für DOS gegenübergestellt, diese tragen als Dateierweiterung »DOS«. Später während des Rechnerstarts benennt das Betriebssystem die Dateierweiterungen von IO, MSDOS, CONFIG, AUTOEXEC und COMMAND automatisch um, je nachdem, welches Betriebssystem Sie gewählt haben. Drücken Sie während des Bootens die Taste F4, wird sofort DOS 6.22 gestartet – ohne irgendwelchen Windows-Ballast. **(kw)**

Bizarre Anwendungen

WER BIN ICH?

Wer zwischen dem »Ratgeber für alle Lebenslagen« und der »Esoterischen Kinderfibel« nur noch wenige Millimeter Platz in seinem Bücherregal hat, muß nicht verzweifeln. Eine CD-ROM ist sehr genügsam und faßt im Zweifelsfalle sogar noch mehr Humbug als ein Buch.

Nach dem bekannten Buchklassiker von Richard Rohr und Andreas Ebert folgt nun »Das Enneagramm« auch als handliche CD-ROM-Version. Endlich dürfen sich auch PC-Benutzer, die ja bekanntlich nicht zum Lesen von Büchern in der Lage sind (»Wo zum Teufel schalte ich das Ding an?«), der hochwissenschaftlichen Analyse ihres Egos unterziehen. Der ganze Spaß funktioniert folgendermaßen: Zuerst beantworten Sie einen von zwei Fragekatalogen, die übrigens beide aus rund 100 Fragen bestehen. Nach dieser langwierigen Mausklick-intensiven Prozedur errechnet Freund Computer das persönliche Enneagramm, die den Menschen in neun verschiedene Kategorien einteilt: der Perfektionist, der Helfer, der Erfolgreiche, der Individualist oder der Kämpfer. Da natürlich in jedem Individuum etwas von allen neun Typen steckt und nur die Ausprägungen zum einen oder anderen unterschiedlich stark sind, sieht die Charakteranalyse recht differenziert aus. Eine Tabelle erklärt detailliert, wieviel von jedem der neun Grundtypen in Ihnen vorhanden sind. Eigentümlich ist hierbei, daß die beiden verschiedenen Kataloge auch bei gewissenhafter Beantwortung unterschiedliche Ergebnisse liefern. Den zwei Tests zufolge gibt es in unserer Redaktion prozentual wesentlich mehr Fälle von Persönlichkeitsspaltung als in Restdeutschland. Wer sich nun für einen der beiden Kataloge entschieden und das Ergebnis in gedruckter Form vorliegen hat, darf in der Typendatenbank wühlen. Hier erläutern versierte Fachleute ausführlich, welche Vorzüge und Nachteile den einzelnen Charakteren anhaften. Zur Ergänzung ist diese Datenbank angereichert mit Zitaten von Personen, die typisch für den jeweiligen Menschenschlag sind. Zum Beispiel der Ausspruch einer klassischen Einserin: »Die Stimmen in mir sind überzeugt davon, daß Sauberkeit gut ist und Dreck schlecht«. Da auch ich als Einser-Kandidat vorgeschlagen wurde, interessiert mich diese Aussage besonders. Und ich kann mich tatsächlich mit ihr identifizieren. Ich höre auch immer so eine Stimme. Die gehört nämlich meinem Chefredakteur Ralf, und sie sagt öfter mal: »Räum sofort diesen Saustall von Schreibtisch endlich auf«.

Das Enneagramm: So schön bunt kann Esoterik sein.

Wer hätte das gedacht: So sieht der klassische Erfolgstyp aus.



Zu den neun verschiedenen Typen gibt es jeweils eine Handvoll Biographien. Hier: Martin Luther King.

Zusätzlich enthält das Enneagramm eine breite Palette an Biographien. In diesen werden bekannte Persönlichkeiten wie Albert Einstein oder James Dean den neun Kategorien zugeteilt, damit der Anwender anhand dieser Beispiele eine konkrete Vorstellung der einzelnen Typen bekommt. Über Martin Luther findet sich etwa folgende aussagekräftige Bemerkung: »Der junge Luther, eine klassische EINS, litt fortwährend unter Verstopfung«. Wie man deutlich sieht, fällt es durch die Biographien leichter, sich selbst in ein gesundes Verhältnis zu den neun Persönlichkeiten zu setzen. Meinen eigenen Testergebnissen zufolge bin ich übrigens eine Mischung aus Ronald Reagan, Nelson Mandela, Franz Kafka, David Copperfield und Greta Garbo. Will sagen, ein vergeßlicher schwarzer Jude, der nebenbei zaubern kann und für einen Mann ungewöhnlich viel Oberweite hat. Da sieht man mal wieder, was für Differenzen zwischen der Selbsteinschätzung und der Realität liegen können ... **(vs)**

DAS ENNEAGRAMM (DIE NEUN GESICHTER DER SEELE)

HERSTELLER:
Systhema

PREIS:
rund 90 Mark

HARDWARE-MINIMUM:
486er, ab Windows 3.1, 8 MByte RAM, SVGA (640 x 480)

PRAKTISCHER NUTZEN:
Eventuell verwirklichen Sie sich selbst, werden ein besserer Mensch, spenden für Greenpeace und abonnieren endlich die PC Player.

ORIGINALITÄTSFAKTOR:
Gering, einen Fragebogen mit über 100 belangloser Fragen gab es schon bei Monty Pythons »The search for the holy grail«.

MÖGLICHE FOLGESCHÄDEN:
Das Verschlucken der CD kann Magenbeschwerden und festen Stuhlgang zur Folge haben.

DAS PC-PLAYER-FAZIT:
Vervollständigen Sie lieber Ihre »Hörzu«-Sammlung, und füllen Sie die darin enthaltenen »Sind Sie ein ... Typ ?«-Tests aus.



Alles umsonst - im Internet gibt es nicht nur viel Tinnef, sondern auch brauchbare und obendrein kostenlose Dinge. Dazu zählen ein Terminalprogramm für Windows 95, ein Chat-System, Musiktitel oder eine Postkarte von der NASA.

Hyper, hyper!

Wenn Sie ein Modem besitzen und auf Ihrem PC Windows 95 installiert ist, kennen Sie sicherlich das Terminalprogramm »HyperTerminal«. Mit der einfach gehaltenen Software übertragen Sie simpel und schnell Daten von oder zu Ihrem Rechner – der Komfort und Lieferumfang eines professionellen Produktes bleibt jedoch ein Traum. Hersteller Hilgraeve bietet relativ unbemerkt eine neue und kostenlose Version namens »HyperTerminal Private Edition« an. Der Download der nicht mal 700 KByte großen Datei lohnt sich auf alle Fälle: Neben etlichen Bug-Bereinigungen gibt es auch echte Verbesserungen. Dazu zählen beispielsweise neue Übertragungsprotokolle und die Ansicht von Grafikdateien noch während der Übertragung. Wichtig für Besitzer interner Modems: Die Leuchtdioden eines externen Modems werden grafisch simuliert, so daß Sie eher erkennen, ob eine Verbindung im Diesseits oder schon im Jenseits ist. Eine Telnet-Unterstützung per TCP/IP und ein Virencheck während des Downloads runden das Ganze ab.

http://www.hilgraeve.com/htpe.html

HyperTerminal kommt auch in der PC-Player-Redaktion zum Einsatz.

Music non stop

Real Audio war gestern – die wahren Audiophilen laden sich mit »Liquid Audio« das neueste Plug-in für den Browser ihrer Wahl herunter. Mit der Preview-Version für Windows 95 strömen Musikklänge gar in Dolby Digital in den Computer. Sie benötigen allerdings mindestens ein 28,8-kbps-Verbindung und sollten eine Pentium-CPU in Ihrem Rechner stecken haben, bevor Sie die gut 1,2 MByte herunterladen. Dann allerdings gibt es mit jedem Titel noch das Plattencover, Anmerkungen, Liedtexte oder Informationen über den Künstler. Witzig: Ein Knopf leitet die Daten an einen angeschlossenen CD-Recorder weiter. So kann jeder Benutzer seinen Lieblingsmix brennen – eines Tages gegen Bares, versteht sich. Noch ist diese Funktion aber kostenlos.

http://www.liquidaudio.com

CD-Qualität im Internet? Liquid Audio macht es möglich.

Picture postcard from space

Jeder bekommt gerne Urlaubsgrüße im Postkartenformat. Doch was tun, wenn Sie im Moment keine Zeit haben, selbst in die Ferien zu fahren und dort eine Kartenlawine loszutreten? Schon etwas länger gibt es die Möglichkeit, per Internet bunte »Hallo, wie geht's?«-Botschaften zu verschicken. Der letzte Schrei: Eine Nachricht aus dem Weltall. Passend zum »Space Day«, einem amerikanischen Tag des Weltraums, dürfen Sie schmucke Bilder vom Pluto, den Saturnringen oder von der Voyager-Sonde verschicken. Der Empfänger bekommt dann eine E-Mail, die ihn auf die fertige Karte hinweist.

http://www.spaceday.com/postcard/postcard.htm



Wow - auf diese Nachricht habe ich schon lange gewartet!

I seek you

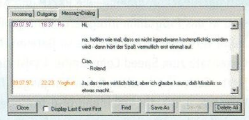
Wenn das IRC für Sie immer einen Hauch zu freakig war, Sie aber trotzdem gerne im Internet mit Freunden und Bekannten chatten wollen, müssen Sie kein Mitglied in einem kommerziellen Online-Dienst sein. Mirabilis bietet mit »ICQ« (für I seek you, ich suche dich) eine kostenlose Alles-in-einem-Lösung an. Das kleine Programm klinkt sich in Ihr Windows-95-System ein und wird bei einer Internet-Verbindung aktiv. Es schaut nach, ob sich jemand bekanntes eingeloggt hat und zeigt das anschließend an. Völlig schmerzfrei und problemlos können Sie nun mit anderen ICQlern plaudern, ihnen Dateien übertragen oder E-Mails schreiben. Alternativ hinterlassen Sie auf einem WWW-Piepser eine kleine Nachricht (wenn Sie mit dem Autor dieser Zeilen Kontakt aufnehmen wollen: die ID ist 1914982). Für die Zukunft ist sogar das Online-Spielen oder das Abspielen von Videos geplant.

http://www.icq.com

(ra)



Dieses Menü steuert alle Aktivitäten von ICQ.



Kostenlose E-Mail gehört ebenfalls zum Programmumfang.

IN EIGENER SACHE

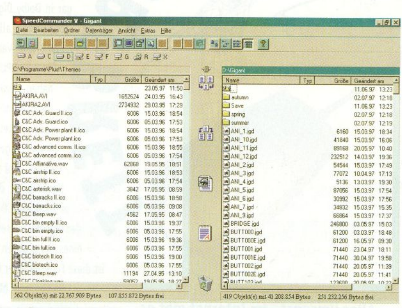
Neues von den PC-Player-Seiten: Nicht immer haben Sie in den letzten Woche täglich neue News gelesen - das liegt zum guten Teil daran, daß CompuServe kurz vor unserem Neubeginn sämtliche Server abgeschottet hat. Magnus muß nun immer alle Dateien per E-Mail an die CompuServe-Zentrale schicken, wo sie dann hochgeladen werden. Dummerweise geht das nicht immer reibungslos ab, wir bitten um Ihr Verständnis. Kleine Veränderungen und Updates werden jedoch ständig realisiert - wir freuen uns über Ihre Ideen, Vorschläge und Kritik. (ra)

http://www.pcplayer.de

Speed Commander 5

DIE ALTERNATIVE

Wenn Sie schon unzählige Male den Dateimanager oder Windows-Explorer verflucht haben, sollten Sie einen Blick auf den »Speed Commander« werfen.



▲ **Übersicht pur: Der Speed Commander 5 zeigt sich in seiner vollen Pracht.**

Es gibt viele PC-Nutzer, die den Windows-Explorer nie so richtig ins Herz schließen konnten. Dateien oder Ordner über mehrere Laufwerke hinweg zu verschieben, ist immer eine etwas komplizierte Angelegenheit. Entweder Sie vertrauen der »Copy«-Funktion, oder Sie müssen den Explorer mehrmals gleichzeitig aufrufen. Wer dies satt hat, ruft meist den »Norton Commander« in der DOS-Box auf. Dabei gibt es doch schon seit Jahren den »Speed Commander«, der den Aufbau des Norton Commanders mit dem Komfort von Windows vereint. Jetzt kommt er in der überarbeiteten Version als »Speed Commander 5« auf den Markt. Wenn Sie das Programm aufrufen, erscheint ein zweigeteiltes Fenster. Beide Hälften sind meist unabhängig voneinander. In jedem Teil dürfen Sie in ein beliebiges Unterverzeichnis eines Laufwerks wechseln, Ihnen bleibt überlassen, ob Sie dabei auch verschiedene Laufwerke anwählen. Wollen Sie zum Beispiel eine Datei aus C:\TEMP nach D:\TEMP kopieren, müssen Sie die Datei nur mit der Maus anwählen und in die andere Fensterhälfte verschieben.



Speed Starter erlaubt einen schnellen Zugriff auf wichtigste Programme.

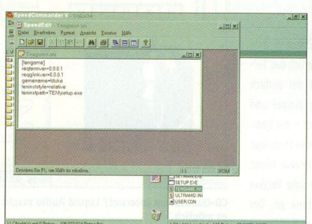
SpeedView - COVE9707.bmp

Drücken Sie F1, um Hilfe zu erhalte

▲ **Der Speed View liest die gängisten Bildformate.**

Mehr als nur ein Dateimanager

Speed Commander kann noch viel mehr. Alle gängigen Packprogramme wie PKZIP und ARJ sind in das Programm integriert. Ohne große Mühe ver- oder entpacken Sie so Dateien. Im Gegensatz zum Speed Commander 4 läßt sich jetzt wieder (wie schon beim Vorgänger für Windows 3.1x) die Volumengröße festlegen, so daß sich größere Programme auf mehrere Disketten verteilen lassen. Um Binärdateien über das Internet zu verschicken, beherrscht der SC 5 auch UUE, welches die Informationen in eine Textdatei umwandelt. Falls Ihr Internet-Browser die Entschlüsselung solcher Dateien nicht beherrscht (so werden Bilder in den Newsgroups abgelegt), ist auch das kein Problem – der SC 5 erkennt automatisch, welches Entpackprogramm er anwenden muß. Dank der eingebauten »Speed View« und »Speed Edit« betrachten Sie etwa 30 Text- und Bildformate, ohne ein zusätzliches Programm aufzurufen. So können Sie sich vorsichtshalber Dateien anschauen, bevor Sie sie löschen. In die neueste Version läßt sich nun auch »Quick View Plus« integrieren, welches über 200 Formate anzeigt, sogar Tabellenkalkulationen oder Datenbanken: Es ist also der »große Bruder« der integrierten Schnellansichten. Ein weiteres Extra kommt in Form des »Speed Starter«. Er integriert häufig aufgerufene Programme direkt mit einem kleinen Symbol in die Taskleiste. Der Hauptvorteil gegenüber den üblichen Verknüpfungen ist der schnelle Aufruf der Programme, während Sie schon in einem maximierten Fenster arbeiten. Die Beschäftigung mit dem Speed Commander 5 kommt Ihnen wie ein Kinderspiel vor. Falls irgendwelche Fragen auftauchen sollten, gibt die eingebaute Online-Hilfe eine Antwort. Wer einmal angefangen hat, mit dem Speed Commander zu arbeiten, wird wohl nie wieder zum Explorer zurückkehren. **(ab)**



Kleine Textdateien editieren Sie, ohne ein weiteres Programm zu starten.

AUF DER CD-ROM

... der aktuellen Ausgabe finden Sie die Shareware-Version von »Speed Commander 5«. Es handelt sich um eine uneingeschränkte, aber auf 30 Tage begrenzte Version.

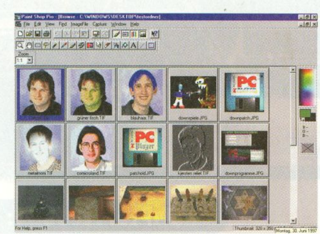
SPEED COMMANDER 5

- **Hersteller:** CDV
- **Betriebssystem:** Windows 95
- **Empfohlene Hardware:** 486DX2/66, 8 MByte RAM
- **Sprache:** Deutsch

Shareware: Paint Shop Pro 4.1

PINSELLADEN

Wer braucht das nicht: professionelle Bildbearbeitung zum Amateurpreis. Die Shareware-Version von »Paint Shop Pro« bietet alle Merkmale der Vollversion.



Sie müssen dank der »Browse«-Funktion nie mehr Unübersichtlichkeit hinnehmen.

Der wichtigste Sinn des Menschen ist zweifellos sein Sehvermögen, das herausragendste Merkmal moderner Rechenanlagen ihre Grafikpower. Doch irgendwann wird das Zusehen langweilig, und neidisch schielt so mancher auf Besitzer teurer Grafikprogramme. Wer sich keine Software wie den »Photoshop« von Adobe für 1600 Mark leisten kann, dem bleibt der Griff zur Shareware.

»Paint Shop Pro« hat im Shareware-Markt einen Namen wie Donnerhall. Egal, ob Bildverwaltung, -umwandlung oder -bearbeitung, schon nach kurzer Zeit weiß man die Vorteile dieses mächtigen Werkzeugs zu schätzen. In der Version 4.1 wurde das JASC-Produkt noch einmal beschleunigt und läuft nun ausschließlich auf Windows-95-Rechnern. 30 Tage lang dürfen Sie die Shareware-Version ausgiebig testen, spätestens dann sollten Sie sich für circa 170 Mark registrieren lassen. Innerhalb dieser Frist sind alle Menüs uneingeschränkt nutzbar.



Hier ein paar Beispiele der zahlreichen Manipulationsvarianten. Darunter drei der insgesamt dreißig Papiertypen.

Am Anfang steht das Nichts, sprich eine leere Zeichenfläche beliebiger Größe. Bevor Sie drauflospinseln, entschließen Sie sich für den geeigneten Stift. Sieben verschiedene Pinseltypen in fünf Formen und bedarfsgerecht einstellbarem Pixelradius stehen bereit. Zusätzlich dürfen Sie eine von 30 Papiertypen aussuchen (siehe Bild). Wem der Sinn nicht nach Freihandzeichnen steht, der greift auf obligatorische Funktionen wie Linie, Rechteck, Spraydose oder Fläche ausfüllen zurück.

ZUM ANTESTEN

Unter der Adresse »http://www.jasc.com/pspdl.html« und auf unserer CD-ROM können Sie sich den neuen Paint Shop Pro anschauen. Wollen Sie es nach Ablauf der 30-Tages-Frist weiter benutzen, müssen Sie sich registrieren lassen.

Ob selbstgemaltes Kunstwerk oder eingescanntes Foto – ohne gute Bildbearbeitungsfähigkeiten ist ein Grafikprogramm nicht mal die Hälfte wert. Paint Shop Pro muß hier den Vergleich mit teureren Kollegen nicht scheuen. Zunächst einmal wählen Sie den zu bearbeitenden Bereich aus. Je nach Anwendungsgebiet markieren Sie die Fläche dazu frei per Hand oder greifen auf geometrisch exakte Rahmen (Quadrat, Rechteck, Kreis, Ellipse) zurück. Um ganze Farbflächen zu markieren, benutzen Sie den Zauberstab. Dieser arbeitet ähnlich wie die Füllfunktion: Einfach auf die Farbe klicken, und die gesamte Fläche ist gekennzeichnet. Damit der Übergang zwischen dem bearbeiteten Bereich und dem restlichen Bild nicht zu abrupt erscheint, läßt sich außerdem ein Grenzwert einstellen, der sanfte Übergänge schafft.

Kreativität ohne Grenzen

Die einfachsten Übungen sind das Verschieben, Spiegeln, Drehen und die Größenveränderung von ausgewählten Bereichen. Zusätzlich gibt es noch zahlreiche Varianten, dem Bild ein neues Gewand zu verpassen. Elf verschiedene Deformationsarten sorgen für Abwechslung. Ob Projektion eines Bildes auf einen Kreis, Bewegungsunschärfe oder Windeffekt (das Bild wird Zeilenweise verzerrt) – sämtliche Aufgaben erledigt Paint Shop in kürzester Zeit. Mit zusätzlich 21 Filtern lassen sich je nach Typ Kanten hervorheben, Ihr Werk weich- oder scharfzeichnen oder ein Relief anfertigen (siehe Bild).

Laden und Speichern kann selbst Microsofts Windows-Mitbringsel »Paint« – soweit also nichts neues. Interessanter ist da schon die »Browse«-Funktion. Nachdem Sie ein Verzeichnis bestimmt haben, durchforstet Paint Shop sämtliche Grafikdateien und stellt alle übersichtlich in verkleinerter Form dar. So bleiben auch große Bildmengen überschaubar und lassen sich einfach umbenennen, löschen oder öffnen. Zur Umwandlung in ein anderes Grafikformat dient die Batch-Funktion. Hier lassen sich alle markierten Dateien aus 30 verfügbaren Grafikformaten zu einem frei wählbaren konvertieren. Alles in allem gibt der neue Paint Shop keinen Anlaß zur Kritik. Sicherlich bieten Produkte wie Adobes Photoshop hier und da eine etwas edlere Benutzerführung und ausgefeiltere Filter – in seiner Preisklasse ist JASCs Grafikmeister jedoch ungeschlagen. **(mk)**

PAINT SHOP PRO 4.1

- **Hersteller:** Jasc
- **Betriebssystem:** Windows 95
- **Empfohlene Hardware:** 486DX2/66, 16 MByte RAM
- **Sprache:** Englisch



KOMPLETTLÖSUNG: EARTH 2140, Teil 1

DAS RINGEN UM DIE WELTHERRSCHAFT

Die polnischen Entwickler des Echtzeit-Strategiespiels »Earth 2140« haben es Ihnen nicht leicht gemacht. Wie Sie der »United Civilized States« (UCS) dennoch Herr werden? Lesen Sie weiter.

Von Thomas Kellermann und Fabian Knipp erreichte uns diese Lösung zu dem umfangreichen Strategiespektakel »Earth 2140«. Wir beginnen mit der Seite der »United Civilized States« (UCS). Der Erklärung der einzelnen Level gehen einige allgemeine Tips voran.

- Vor jeder größeren Aktion speichern, da Sie so die Gelegenheit haben, Fehler zu korrigieren und unerwartete Aktionen des Gegners nach dem Neustart besser einzuschätzen.
- Nie am Anfang einen Angriff riskieren, weil Sie sonst Gefahr laufen, alle Einheiten zu verlieren oder in einen Hinterhalt zu geraten.
- Vor einem Angriff die Gegend immer sorgfältig auskundschaften. Dadurch läßt er sich besser planen.
- Bei jeder Attacke die eigene Verteidigung nie vernachlässigen, da die eigene Basis wichtiger ist als jeder Angriff.
- Zu einer Mine sollten mindestens zwei bis drei Transporter (Bantha/Heavy Lifter) gehören.
- Häfen sind sehr schlecht zu schützen, also sollten Sie Seeprobleme möglichst anders lösen.
- Das Geld nicht für Roboter verschwenden (zu schlechte Panzerung!).
- Ein größerer Angriff ist effektiver als mehrere kleine, weil der Gegner sich in der Zwischenzeit immer wieder aufpäppelt.
- Falls eine Aktion nicht beim ersten Versuch gelingt, ein weiteres mal ausprobieren.

Einiges zu den Einheiten der UCS:

Tiger Hellmaker: Diese Einheit ist für die Kämpfe in späteren Leveln eher ungeeignet, da die Napalmbomben dann nur wenig gegen schwer gepanzerte Gegner ausrichten werden.

Tiger Assault: Seine hohe Reichweite, sein niedriger Preis und seine gute Panzerung machen diesen Kampfroboter zur besten Waffe der UCS.

Shadow: Durch seine Tarnung ist er für Angriffe mit wenig Geldverlust sehr gut. Aufpassen sollten Sie jedoch auf die »Screamer« der »ED« (Eurasische Dynastie), die die Tarnvorrichtung aufheben.

Spider: Der hohe Preis für diese Einheit ist durch die zweiläufige Plasmakanone gerechtfertigt.

Spider 2: Dieser Roboter stellt ein mobiles »Big Eye« bereit. Allerdings schrecken die immensen Kosten eher ab. Sie sollten ihn nur konstruieren, wenn Sie genug Geld dafür besitzen.

Hell Bike: Es eignet sich sehr gut für Erkundungen.

Miner BT: In Verbindung mit dem Shadow ist diese Einheit äußerst nützlich.

Hell Wind: Dieser Bomber ist fast ausschließlich für die Zerstörung von feindlichen Gebäuden einzusetzen. Durch ihre langsame Geschwindigkeit sind diese allerdings für Raketen eine leichte Beute.

Gargoil: Er läßt sich idealerweise genauso wie das Hell Bike sehr gut für die Aufklärung einsetzen.



Ein Gebäude wird in die Luft gejagt.

WTP 100: Dieser Luftkissentransporter kommt für Angriffe auf Schiffe der ED zum Einsatz. Natürlich müssen zuvor Kampfroboter eingeladen werden. Der WTP 100 transportiert auch sehr schnell Einheiten von einem Ort zum anderen.

Alle Roboter haben generell keine besonderen Vorteile, weil die schlechte Panzerung eher zur Ignorierung dieser Einheiten führt. Gegnerische Gebäude sollten Sie jedoch nur mit den Silver One erobern.

Alle anderen Einheiten sind ganz schön anzusehen, haben aber für die Lösung der Missionen wenig Bedeutung.

United Civilized States (UCS)

Doch nun zu den Missionen, bei denen generell zu beachten ist, daß sich bei jedem Spielstart bis zu drei Details beim Aufbau der Karte unterscheiden können. Daher unterbleiben exakte Richtungsangaben.

Mittelamerika

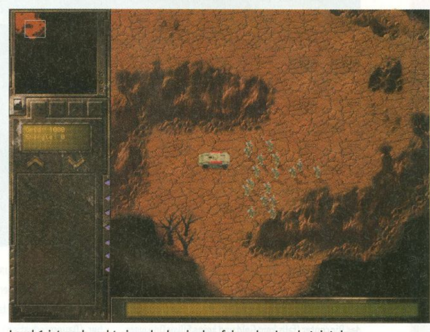
Level 1 der UCS ist nicht gerade eine große Herausforderung. Die einzige Schwierigkeit besteht darin, alle zu eliminierenden Einheiten zu finden. Sie wählen also einfach die verfügbaren Einheiten an und machen sich auf die Suche nach den Gegnern. Haben Sie alle gefunden, ist es auch schon vollbracht.

Level 2 ist genauso simpel wie der erste, wenn nicht sogar noch einfacher. Wieder klicken Sie alle Einheiten an, und auf geht es! Das Gebäude Ihrer Begierde befindet sich am oberen Bildrand, meist links von der Mitte. Sie schicken einfach einen Silver One hinein, und schon ist auch der zweite Level Vergangenheit!

In **Level 3** müssen Sie die Anfangsoffensive der ED überstehen. Dabei ist es lebenswichtig, das Kraftwerk nicht zu ruinieren. Um dies zu erreichen, lassen Sie es von nahezu allen verfügbaren Truppen bewachen. Ist durch das Forschungszentrum die Untersuchung soweit gediehen (circa eine Minunte nach Levelbeginn), daß die Fahrzeugfabrik Tiger Hellmaker herstellen kann, lassen Sie sofort diese Napalmbomben werfenden Roboter vom Fließband laufen. Den Vorgang behalten Sie solange bei, bis Ihr Geld aufgebraucht ist. Zwischendurch löschen Sie noch mit einem Heer von etwa zehn bis 15 Hellmakern die meistens rechts oben liegen-



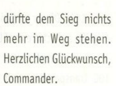
◀ **Napalm brennt wirklich gut.**



Level 1 ist noch recht simpel, aber in den folgenden Level steigt der Schwierigkeitsgrad enorm an.







Einheiten sollten immer zusammen erkunden und angreifen.

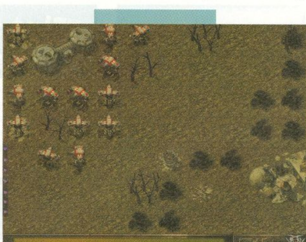
de Basis aus und besetzen das dazugehörende »Biocenter« mit Hilfe einiger Silver-One-Einheiten. Wenn alle Hellmaker fertiggestellt sind, schlagen Sie sich weiter durch, um das nächste Gebäude zu finden und zu demolieren.

Metzeln Sie alles nieder, was Ihnen dabei über den Weg läuft. Ist dieses Gebäude zerlegt, ist der Stützpunkt fällig! Auch hier vernichten Sie alles und blockieren das Biocenter (falls kein Geld und keine Silver One mehr verfügbar ist, holen Sie sich einfach fünf bis sechs davon aus den Gebäuden), und schon ist der nächste Level geschafft!

Das Sekundärziel in **Level 4** heißt, den Prototypen des »Tiger Assault« zu schützen, wozu Sie diesen vorerst in den Hauptteil Ihrer Basis zurückziehen. Errichten Sie nun ein Fahrzeugwerk, um Kampfwagen zu montieren, die eine Anfangsoffensive des Gegners abwehren. Nach der Fabrik sollten Sie unbedingt eine Raffinerie rechts neben die Mine stellen, ebenso wie drei »Banthas« (später sollten Sie auf fünf Stück aufstocken).

Danach ist ein Forschungszentrum von höchster Wichtigkeit, weil Sie dringend die effektiven Tiger Hellmaker benötigen. Diese stellen Sie wiederum ohne Pause her (Dauerproduktion). Sind Sie soweit gekommen, kann gar nichts mehr schiefgehen. Zum Erkunden der Karte stellen Sie zwischendurch drei bis fünf »Hellbikes« her. Erst wenn Sie sehr viele Hellmaker gefertigt haben, kann es zum Angriff gehen. Die Bunker des Gegners radieren Sie zuletzt aus, weil das eine »halbe Ewigkeit« dauert. Haben Sie alles dem Erdboden gleichgemacht, aber das Missionsziel noch immer nicht erreicht, suchen Sie mit dem »Tiger Assault« nach übriggebliebenen MG-Türmen. Nun dürfte dem Sieg nichts mehr im Weg stehen. Herzlichen Glückwunsch, Commander.

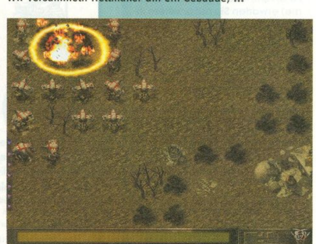
Level 5 stellt an den Spieler schon relativ hohe Anforderungen. Um nicht von den Truppen der ED überrollt zu werden, ist ein aufmerksamer Beginn unerläßlich. Erst parken Sie alle Einheiten außer den Tiger Assaults rechts unten vor der eigenen Basis. Jetzt ist es vor allem notwendig, Ihren Stützpunkt zu vergrößern. Als erstes geben Sie ein zweites Kraftwerk in Auftrag, da das erste ziemlich schnell verwüstet wird. Danach bauen Sie drei bis fünf Banthas und jeweils eine Mine, eine Raffinerie, eine Fahrzeug- und eine Roboterfabrik. Die Mine erhält ihren Standort in einer »Sackgasse« unterhalb der Basis. Beachten Sie, daß die Mine möglichst weit oben steht, da es sonst am Kartenrand einen »Bantha-Stau« gibt. Die Raffinerie plazieren Sie in der Nähe. Aktivieren Sie erneut die Akkordmontage von Tiger Hellmakern und konstruieren zwischendurch etwa zehn Silver One. Alle Hellmaker postieren Sie rechts unten. Wenn genug davon bereitstehen, verwüsten Sie die meist in der Mitte gelegene feindliche Basis – außer der Mine. Jene kassieren Sie besser, weil die eigenen Ressourcen lang-



Wir versammeln Hellmaker um ein Gebäude, ...



Im unberührten Westen der Karte greift der ED Sie an.



... um es dann zu zerstören.



Mit Napalm greifen unsere Hellmaker gegnerische Panzer an.

sam zur Neige gehen. Die dazu benötigten Silver-One-Roboter rüsten Sie nach. Nun konstruieren Sie wieder so lange Tiger Hellmaker, bis das Geld aufgebraucht ist. Hetzen Sie dann alles, was laufen kann, außer den Robotern der Silver-Serie, durch den Engpaß zur zweiten Basis der ED. Wenn alles platt ist, kassieren Sie mit den zehn Robots den Hafen und das Labor. Falls die Mission noch nicht erfolgreich beendet ist, suchen Sie mit einem Tiger Assault nach übriggebliebenen Geschütztürmen.

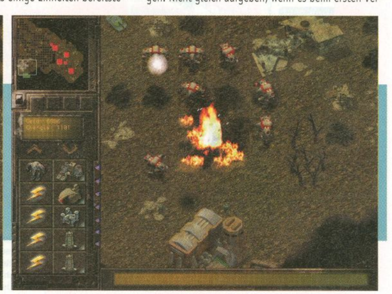
Britannien

Nach dem Start in **Level 1** klappen Sie sofort alle »MCUs« aus, bis auf die Mine und die Raffinerie. Diese beiden MCUs schicken Sie zusammen mit drei Banthas und etwas Begleitschutz (etwa drei Tiger Assaults) nach Süden. Dort stellen Sie die Raffinerie möglichst nah an die Mine, um die Produktivität zu steigern. Das selbe Spielchen wiederholen Sie im Norden, da sich dort auch Bodenschätze befinden. Nach einiger Zeit verstärken Sie die drei Fronten (oben, Mitte, unten). Nun generieren Sie abwechselnd jeweils fünf Tiger Assaults und fünf Spider. Nachdem Sie die Verteidigung ausreichend verstärkt haben, stellen Sie eine Armee zusammen und nehmen sich die erste Feindbasis vor. Mit dieser marschieren Sie am unteren Kartenrand entlang an der Mine vorbei in die rechts unten gelegene Basis. Nach der Vernichtung der feindlichen Einheiten erobern Sie die Raffinerie und die Mine. Dorthin schicken Sie ebenfalls drei bis vier Banthas. Da nun die Energieversorgung relativ schlecht aussieht, bauen Sie Ihr Kraftwerk aus. Von nun an stellen Sie Spider am Fließband her, da jetzt genug Geld in der Kasse ist. Wenn Sie eine riesige Streitmacht von Kampfrobotern besitzen, schicken Sie diese vor, um die zweite ED-Basis auszulöschen. Anschließend jagen Sie das von schweren Verteidigungstürmen bewachte Kraftwerk in die Luft. Gute Nacht allerseits.

Am Anfang von **Level 2** ist schnelles Handeln gefragt, denn die eigene Mine muß schnellstmöglich auf die Anhöhe gelangen, um die Bodenschätze gewinnen zu können. Die Raffinerie schicken Sie mit drei Tiger Assaults und drei Banthas hinterher und klappen sie aus. Zur Sicherung der unten liegenden Kraftwerke postieren Sie dort ebenfalls drei Tiger Assaults (später versuchen die ED, per Helitrans die Kraftwerke zu vernichten). Nun fertigen Sie abwechselnd fünf Tiger Assaults, fünf Spider und drei bis fünf Spider 2 an. Um die eigene Basis besser zu verteidigen, marschieren Sie dann mit rund 20 Einheiten bis zu einem Canyon. Dort angekommen, gruppieren Sie Ihre Truppe möglichst so, daß ihn keine EDs mehr passieren können. Oberhalb der Basis sollten ebenfalls einige Einheiten bereitstehen (zwischendurch verirren sich dorthin einige feindliche Blechmänner). Jetzt errichten Sie ein »Flugsteuerzentrum«, damit Sie mit den Gargoils weitere Teile der Karte aufdecken können. Durch das Flugsteuerzentrum lassen sich nun auch »Heavy Lifter« herstellen, die die Schaffenskraft wiederum erhöhen – die Bantha-Staus haben damit ein Ende. Um sich selbst vor gegnerischen Luftangriffen zu schützen, sollten Sie das ED-Flugsteuerzentrum auslöschen, das sich etwa in der Mitte der Karte befindet und zudem nur sehr schlecht geschützt ist (Truppe danach wieder zurückziehen). Als nächstes marschieren Sie mit zwei bis drei Spider 2 und Begleitschutz (einige Tiger Assaults) am Kartenrand entlang, bis Sie das Hauptgebäude und das Kraftwerk der ED aus der Ferne demolieren können. Der Begleitschutz kümmert sich dabei um die Angreifer, die aus der Basis stürmen. Anschließend reißen Sie mit einem Spider 2 aus der Entfernung die Mauer nieder. Jetzt laufen Sie an den unteren Felsen entlang in die Basis der »Grünen«. Da die restlichen Gebäude der ED keinen Strom mehr haben, sind die Verteidigungstürme kein Problem mehr. Allerdings sollten Sie nicht alle Gebäude der ED unbrauchbar machen; das Fahrzeugwerk, die Mine und die Raffinerie sacken Sie ein. In der Fahrzeugfabrik produzieren Sie »HT 33 R«. Mit drei bis fünf dieser schweren Panzer läßt sich mit etwas Geschick der gesamte Stützpunkt der beiden Streitkräfte samt der Atomraketensilos einreißen. Nun kann das zweite Erzfeld durch die Mine und Heavy Lifter genutzt werden. Die letzte ED-Basis in diesem Level walzen Sie mit 15 HT 33 R nieder.

Zu Beginn des **Level 3** bauen Sie sofort ein Bantha und eine Raffinerie, keine Mine. Diese benötigen Sie im Moment noch nicht. Sobald Sie Tiger Assaults herstellen können, beginnen Sie die Akkordmontage (zudem einige Silver One fertigen). Alle verfügbaren Einheiten plazieren Sie am Ausgang, um die bevorstehende Anfangsattacke von unzähligen ED-Einheiten zu besiegen. Nicht gleich aufgeben, wenn es beim ersten Ver-





Hellmaker sind in einer großen Gruppe am wirksamsten. Hier zerstören sie gerade das feindliche Hauptgebäude (links) und das feindliche Kraftwerk (rechts).

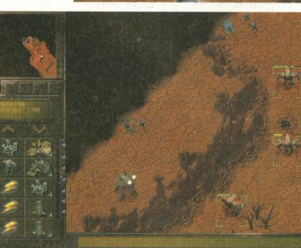
such nicht klappt. Danach schnappen Sie sich drei Viertel Ihrer Truppe (der Rest bleibt an der Basis stehen) und gehen am unteren Bildrand entlang, bis Sie die Mine der ED erblicken. Diese kassieren Sie prompt und bewachen sie. Gleichzeitig pflanzen Sie Ihre Raffinerie neben die Mine – der Bantha geht nun Geld verdienen. Wenn Sie wieder flüssig sind, ist ein Flugsteuerzentrum die nächste Investition. Sie stellen zwei bis drei Heavy Lifter her, die den Bantha unterstützen. Als nächstes montieren Sie einen Shadow und drei bis vier Spider. Vom Shadow getarnt, schmuggeln sich die Spider unentdeckt in die meist östliche Basis und verarbeiten alles bis auf die Raffinerie, das Hauptgebäude, die Fahrzeugfabrik und die Mine zu Kleinholz. Diese Gebäude eignen Sie sich an und ziehen fast alle Kampfeinheiten nach. Mit dem gleichen Prinzip greifen Sie den zentral gelegenen Stützpunkt an. Sie sollten diesmal allerdings einen »Miner BT« im Gepäck haben, da die eigenen Einheiten sonst durch zahlreiche Minen zerfetzt werden (Minen mit dem Miner BT entschärfen). Auch hier folgt die totale Zerstörung. Die letzte Basis attackieren Sie nach gleichem Schema. Im Hauptteil könnten wiederum Minen ein Hindernis sein. Sind diese überwunden, schnappen Sie sich noch schnell die Produktionsstätte und die Mission. Als letztes fallen die gegnerischen Schiffe mit zehn bis 15 »Hell Winds« der Vernichtung anheim. »Mission accomplished«.

Ex-London: Auch im **Level 4** fertigen Sie zu Beginn nur eine Raffinerie und ein Bantha (später zusätzlich noch zwei Heavy Lifter). Eine Mine ist in dieser Mission nicht erforderlich. Alle Einheiten verteilen Sie am Rand der Basis. Das Spielchen mit der Dauerproduktion der Tiger Assaults beginnt erneut. Wieder sind Sie einer heftigen Anfangsoffensive ausgesetzt. Ist diese überstanden, wird der Level Routine. Mit einem Shadow und drei bis vier Kampfrobotern machen Sie nun alle gegnerischen Kampfeinheiten platt. Danach eliminieren Sie alle ED-Gebäude und die getarnten Laboratorien (auf dem Radar zu erkennen).

In **Level 5** gilt es, eine Anfangsoffensive der ED abzuschmettern. Zuerst stellen Sie fünf bis zehn Tiger Assaults her; diese plazieren Sie zusammen mit den schon vorhandenen Einheiten am Ausgang der Basis. Nun ist es an der Zeit für fünf Big Eyes, um den eigenen Stützpunkt zu sichern. Den schon existierende Verteidigungsturm stärken Sie, und die vorhandenen stellen Sie an taktisch wichtigen Positionen (an der Anhöhe entlang) auf. Einige dieser Türme sollten Sie aufstocken – andere nicht. Wenn die Offensive über-



▲ Ein leichter Panzer nach einer Schönheitsoperation mit einem Hellmaker.



Die Ruhe vor dem Sturm: Gleich starten Sie einen Großangriff auf die feindliche Basis.

standen ist, stellen Sie einen Shadow, ein HCU-M und drei bis vier Spider für den Angriff zusammen. Mit diesen marschieren Sie nun gen Feindbasis und vernichten sämtliche Einheiten und Gebäude (die Raffinerie, die Mine, das Hauptgebäude und die Fahrzeugfabrik einstreichen). Zur Verteidigung setzen Sie fünf Spider und fünf HT 33 R an die Stelle, die die feindlichen Einheiten immer passieren (zudem läßt sich diese Truppe mit einem HCU-M erweitern). Alle diese Einheiten tarnen Sie durch den Gebrauch eines Shadows. Mit einem zusätzlichen Shadow decken Sie als nächstes weiteres Festland auf. Danach erledigen Sie die zwei Stützpunkte der ED auf die selbe Weise wie den ersten (auch die Gebäude einnehmen). Jetzt ist nur noch die Insel übrig. Für diesen Angriff benötigen Sie vier Spider, einen WTP 100, einen Miner BT, ein HCU-M und zwei Shadows. Die schicken Sie an eine Stelle, an der das WTP 100 gut übersetzen kann (etwa im Norden der Insel). Zuerst laden Sie den ersten Shadow in das WTP 100 ein und am anderen Ufer wieder aus. Da der Luftkissentransporter an beiden Ufern durch die Shadows getarnt ist, transportieren Sie die restlichen Einheiten ohne Komplikationen über den Fluß. Zuletzt sollten Sie das HCU-M und danach den zweiten Shadow übersetzen lassen. Drüben angekommen, stellen Sie einen Angriffstrupp (die Spider, das HCU-M und einen Shadow) und einen Minenentschärfungstrupp (der Miner BT und der zweite Shadow) zusammen. Mit Hilfe des Trupps entschärfen Sie jetzt alle auffindbaren Minen. Anschließend erledigt der Angriffstrupp alle Einheiten und Gebäude (außer das Hauptgebäude) auf der Insel. Um das Hauptgebäude in Ihren Besitz bekommen, montieren Sie am besten zwei HATs, die Sie mit je sechs Silver One ausstatten. Die Schiffe versenken Sie mit einer Formation aus zehn WTP 100, die Sie mit je einem Spider bestücken. Nun sind alle Einheiten der »Eurasischen Dynastie« aus Britannien vertrieben.

Nordafrika

Am Anfang von **Level 1** besitzen Sie wieder mehrere MCUs (Raffinerie, Mine, Kraftwerk, Forschungszentrum und Hauptgebäude). Bis auf die Mine und die Raffinerie packen Sie alle MCUs aus. Danach sollten Sie im Hauptgebäude sofort ein Fahrzeugwerk und ein Bantha erbauen (die Fahrzeugfabrik stellen Sie ebenfalls auf). Jetzt ziehen Sie alle Einheiten südöstlich der eigenen Basis zusammen und produzieren zudem noch zwei Tiger Hellmaker. Warten Sie, während die eigenen Einheiten die Anfangsoffensive der ED abwehren, bis Sie fünf bis zehn Tiger Assault herstellen können, die auch in der Verteidigung der Basis zum Einsatz kommen. Ist der Angriff der ED überstanden, nehmen die restlichen Kampfroboter am Ausgang des Stützpunktes Stellung ein und schicken die Raffinerie, die Mine und den Bantha zum Erzfeld und stellen sie auf. Da das Vorkommen riesig groß ist, eröffnen Sie noch eine Mine, drei weitere Banthas und eine Raffinerie, die Sie ebenfalls zum Erzfeld schicken. Weil jetzt genug Geld bereit steht, stecken Sie es am laufenden Band in Tiger Assaults (zwischendurch fünf Spider). Nach einiger Zeit besitzen Sie dann eine recht prächtige Armee von circa 20 bis 30 Einheiten, die nun den Canyon entlang wandert, bis sie auf eine etwas größere Ebene trifft. Dort warten Sie, bis sich alle Einheiten auf der Ebene versammelt haben. Jetzt dirigieren Sie jede einzeln über einen schmalen Paß. Wenn zwei Drittel der Einheiten den Weg passiert haben, machen Sie die nahegelegene ED-Basis dem Erdboden gleich. Bei Geldbedarf nutzen Sie sich das Erzfeld. Um den zweiten und letzten Stützpunkt auszulöschen, benötigen Sie wiederum circa 20 bis 30 Einheiten.


So hatten Sie sich den Angriff bestimmt nicht vorgestellt.

In **Level 2** fällt die Anfangsoffensive eher mager aus. Dafür kommen die ED immer in Etappen aus drei verschiedenen Lagern. Für die Attacke ziehen Sie am besten alle dickeren Einheiten ans nördliche Ende der Basis, stärken diese und erzeugen zehn bis 15 Tiger Assaults. Wenn der größte Schwung überstanden ist, schicken Sie Ihre Raffinerie und Ihre Mine nach Osten und geben noch zwei Banthas in Auftrag (zur Mine schicken). Da dieses Erzfeld auch sehr groß ist (wie im letzten Level), errichten Sie erneut eine Raffinerie, eine Mine und zwei Banthas. Nun ist wieder genug Geld vorhanden, und Sie investieren es wieder in Kampfeinheiten (sehr viele Tiger Assault, fünf bis zehn Spider). Mit einer Armee aus rund 50 Kampfrobotern marschieren Sie, bis die Truppe auf einen »Ausgang« trifft. Dort übergeben Sie diese einem defensiven General, so daß Sie sich ganz auf Ihre Basis konzentrieren können (weiter Tiger Assault produzieren). Nach einiger Zeit sollte wieder eine recht prächtige Armee im eigenen Stützpunkt stehen. Die kommandieren Sie zur anderen und integrieren sie. Danach übergeben Sie alle Einheiten einem offensiven General, der somit in die erste Basis der ED geht und alles auslöscht, was er findet. Nachdem die erste Basis eingeebnet ist, füllen Sie die Armee wieder auf und laufen geradewegs in den unteren ED-Stützpunkt (eigenhändig oder mit »offensiven General«) und machen alles bis auf das Hauptgebäude, das Sie vereinnahmen, platt. Bei Bedarf sollten Sie beide Erzfelder besetzen und verteidigen. Zum Schluß stocken Sie Ihre Armee wieder auf und begeben sich (per Hand) in die letzte Basis, beschlagnahmen das Hauptgebäude und zerstören den Rest. Geschafft.

Level 3 ist vom Auftrag her gesehen eher eine simple Angelegenheit. Sie müssen schließlich nur alle gegnerischen Einheiten eliminieren, doch es gehört viel Glück dazu. Am Startpunkt sollten Sie zuerst alle Helikopter vom Himmel holen. Danach mischen Sie Ihre Einheiten gründlich durch, so daß gleiche nicht auf einem Haufen stehen. Umgehen Sie die Truppe der ED, um sie von hinten anzugreifen. Jetzt müssen Sie nur noch alle ED beseitigen, und Sie bekommen vom Hauptquartier den nächsten Auftrag. **(rm)**


TIGER Assaults sind sehr effektiv.



EINSTIEGSHILFE ZU »DUNGEON KEEPER«

HÖHLENHERRSCHER

Falls Sie Ihre Kreaturen immer noch nicht fest im Griff haben, können unsere Tips sicherlich weiterhelfen.

Wenn Sie noch Probleme mit dem »Dungeon Keeper« haben, empfehlen wir erst einmal einen genaueren Blick ins Handbuch: Viele kleine Tips sind dort versteckt. Hier sind noch ein paar Zusatzhilfen, die wir aus Einsendungen und unserem CompuServe-Forum gesammelt haben:

60 zerquetschte Imps

Zwei elegante Lösungen gibt es zu dem Bonuslevel, in dem Sie 60 Imps innerhalb eines Zeitlimits töten müssen. Sascha Gläsel empfiehlt, immer acht Imps aufzusammeln und in einen kleinen Raum zu sperren. Mit dem Einsturz-Zauber bleibt dann von ihnen nicht mehr viel übrig. Sollten Sie diese Magie nicht beherrschen, hat Götz Donalies eine Alternative parat. Ein kleiner Teil des Dungeons ist unerforscht, dort befinden sich zwei Türen. Lassen Sie die armen Geschöpfe die Türen zerstören, danach die Falle dahinter. Es erscheint ein Level-Sieben-Höllenhund, dem Sie die Imps nach und nach zum Fraß vorwerfen.

Opfergaben erzeugen neue Kreaturen

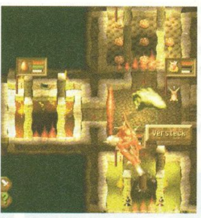
Diese Tips wurden uns von Christian Giegerich und Daniel Weller zugeschickt. Opfern Sie doch einfach ein paar Kreaturen im Tempel (einfach in den Sud werfen), um mächtigere Helfer zu bekommen. Die momentane Forschung wird fertiggestellt, wenn Sie zwei Fliegen opfern. Drei Spinnen ergeben einen Teufler, eine Spinne und ein Käfer zaubern eine eiserne Jungfrau herbei. Wenn Sie es wirklich wagen wollen, einen Horny in Ihr Dungeon aufzunehmen, schmeißen Sie ruhig einen Troll, einen Teufler und eine eiserne Jungfrau zusammen. Nicht alle Kreaturen erfreuen die Götter, Vampire und Geister sind solche Kandidaten. Sie dürfen auch gerne Hühner und Geld opfern, speichern vorher aber vorsichtshalber ab.

Der Widerspenstigen Zähmung

Ihr Horny verprügelt gerne seine Kollegen, wenn er nicht im Kampf ist? Michael Fritsch hat gute Erfahrungen damit gemacht, für diesen Härtefall ein separates Dungeon inklusive Hühnerfarm und Trainingsraum zu bauen. Gut eingeschlossen, kann es sogar sein, daß er fleißig trainiert. Wolfgang Balcar hat es sich noch leichter gemacht: Er nimmt den Horny mit der Hand auf und läßt ihn nicht mehr los, bis er ins Kampfgeschehen eingreifen soll, einfacher geht es nicht.

Zusatzlevel gefällig?

Sie haben den Avatar im letzten Level besiegt, in eine eiserne Jungfrau verwandelt und ihn den Gefangenen zum Vergnügen vorgesetzt? Dann sollten Sie – falls Sie keine Spielpartner haben – die Mehrspielerlevel gegen den Computer spielen. Rufen Sie unter Windows 95 die DOS-Box auf und tippen »KEEPER95 -1PLAYER«, schon übernimmt der Computer die Gegner. Falls Sie unter MS-DOS spielen, genügt die Zeile »KEEPER -1PLAYER«. So stehen 20 neue Dungeons zur Verfügung, die einen moderaten Schwierigkeitsgrad bieten. Herzlichen Dank an Rainer Demski für den Tip.



Ein unberechenbarer Horny bekommt einen eigenen Dungeon.

Strategischer Sieg

Christian Giegerich hat ein paar wichtige strategische Tips auf Lager. Um festzustellen, wo das gegnerische Dungeon plaziert ist, fahren Sie mit dem Cursor über die Übersichtskarte und lauschen angespannt nach verräterischen Geräuschen. Plazieren Sie Ihre Schatzkammer und Bibliothek weit entfernt von der drohenden Gefahr, der Trainingsraum sollte in der Nähe von etwaigen Angriffspunkten errichtet werden. Bevor Sie sich für eine Attacke entscheiden, hilft der Zauberspruch »Böser Blick«, Ihre Siegchancen abzuschätzen. Werfen Sie gegnerische Einheiten in Ihr Gefängnis, und Sie werden zu Ihnen überlaufen oder genauere Details über das verfeindete Dungeon liefern. Generell hat sich die »Einigel-Taktik« bewährt: Erst angreifen, wenn Sie Ihre Helfer ausgiebig im Trainingsraum ausgebildet haben. Damit sich die Imps nicht wie Lemminge ständig in den Tod stürzen, hilft es, die ungestümen Bengel in einem Raum einzusperren und nur herauszulassen, wenn Sie wirklich gebraucht werden.

Geld regiert den Dungeon

Fast zeitgleich kamen die Hex-Cheats von Eckart Scholl und Uwe Streich. Sollten die Goldadern etwas rar gesät sein, können Sie jetzt Ihr Startkapital etwas aufstocken. Speichern Sie zu Beginn des Levels, und rufen Sie Ihren Spielstand mit einem Hex-Editor auf. Suchen Sie nach dem Offset 143FD6: Die ersten vier Byte stehen für Ihr momentanes Kapital, die nächsten vier (143FDA bis 143FDD) für das Startkapital. Beide sollten logischerweise gleich groß sein, sonst können Sie das Geld nicht ausgeben. Tragen Sie zum Beispiel zweimal FFFF ein, besitzen Sie ein stolzes Anfangskapital von 65535 Credits. Frohes Schaffen!

Der Umstrukturierungsplan

Gerrit Niederkinkhaus weist auf die schier unendlichen Veränderungsvarianten hin, die Sie in der Datei »creatures.txt« vornehmen können. Seine Übersetzungsversuche der einzelnen Parameter sind zwar lobenswert, würden jedoch den Umfang unseres Tips&Tricks-Teils sprengen. Fest steht, daß sich beliebige Änderungen an allen Parametern des Spiels, von den Kosten der Räume bis hin zum Verhalten der Kreaturen, vornehmen lassen. Um die 265 Seiten lange Liste besser in den Griff zu bekommen, rät der Tipgeber, die Datei in Excel zu importieren und als Zelltrennzeichen »Tab« einzugeben. Diese Tabelle ist dann besser lesbar als in einem Text-Editor. Viel Spaß beim Herumprobieren – zur Warnung sei noch gesagt, daß die Veränderungen globale Auswirkungen haben, also auch der gegnerische Dungeon Keeper davon profitiert. **(ab)**



Die Imps lassen sich in einem abgeschlossenen Raum schützen.



Auf den folgenden Seiten schließen wir die restlichen Kapitel von Cryos altertümlichem Geschichtsunterricht ab.

In der vorigen Ausgabe haben Sie »Atlantis« bereits gut zur Hälfte gelöst. Der Rest des Spiels ist allerdings weit weniger anstrengend, als die vorherigen Abschnitte. Also viel Glück weiterhin.

Eno geht um den Baum herum, um eine auffällige Stelle im Boden zu suchen. Dort gräbt er mit dem kleinen Dreizack eine Kristallkugel aus. Im Statuensaal erscheint ihm die alte Frau aus Karbonek. Sie rät, sich von einer Vogelpriesterin zum Ort des weißen Bären bringen zu lassen.

Die Suche nach der Vogelpriesterin

Um die unterirdischen Gänge wieder zu verlassen, steigt Ihr Held die Treppe hinab und läuft geradeaus. Hier hat er die Wahl zwischen zwei Wegen. Der linke führt ihn geradewegs zu einem Puzzle, das mit dem Dreizack aktiviert wird. Ihre Aufgabe ist es nun, das Bild eines Apfelbaums zusammenzusetzen. Anschließend gibt die Wand einen Weg nach draußen frei.

Graben Sie an der richtigen Stelle, kommt eine Kristallkugel zum Vorschein.

Gefährtin Anna

In der Fischerhütte gibt Aktyon Ihrem Helden den Rat, seine Tochter Anna als Pilotin anzuheuern. Außerdem überreicht er Eno den Flugkristall ihrer Mutter. Kehren Sie in die Gasse zurück, wo Sie aus den unterirdischen Gängen gekommen sind. Hier wartet wieder ein Puzzle, das auf die gleiche Weise wie das Apfelbaumrätsel zu lösen ist. Nehmen Sie sich nun das Puzzle im Parallelgang vor, um schließlich in einem Palastflur zu landen. Von hier aus marschiert Eno zum Planetenpuzzle, löst es (siehe auch letzte Ausgabe, Seite 129) und schlüpft durch den Geheimgang in den Kerkerraum (Ohrring einsetzen). Durch ein Fenster springt er nach unten. Etwas weiter trifft er auf eine Frau, die ihm den Weg zu den Pilotinnen beschreibt: Die Priesterinnen halten sich im Haus rechts der Steintreppe auf, die zu den Wasserbecken führt.

Dort überzeugen Sie die Oberpriesterin Lona, daß Kreon Sie geschickt habe, um Anna abzuholen. Kaum haben Sie mit Ihrer neuen Begleiterin das Haus verlassen, läuft sie davon – schließlich trägt Eno noch immer die Rüstung eines Soldaten.

Auch wenn er so aussieht: Eno ist nicht auf den Kopf gefallen. Er überzeugt Tumpf, gegen seine eigenen Leute zu kämpfen.

Der Widerspenstigen Rettung

In der Gaststätte stellt sich heraus, daß Anna von Kreons Leuten gefangengehalten wird. Sprechen Sie mit Tumpf über die Königin, Kreon und die Dringlichkeit, Anna zu befreien – natürlich auf Kreons Wunsch hin. In seiner Einfalt hilft er Ihnen, Garstor eine Zeit lang in Schach zu halten.

Über die Treppe erreichen Sie einen Flur, in dem Sie Malschand und Laskott belauschen. Im hinteren, rechten Zimmer versteckt sich Eno, bis Laskott wieder still ist. Zusammen mit Tumpf stürmen Sie nun in den gegenüberliegenden Raum. Erzählen Sie Ihrem neuen Helfer solange von der Königin, Kreon und einer eventuellen Beförderung, bis er von Ihrer Sache voll und ganz überzeugt ist. Für Eno und Anna ist es nun ein guter Zeitpunkt, um zu gehen.

Auf dem Weg zum Flugschiff

Nachdem Eno Anna sein Gefährtenabzeichen und den Flugkristall ihrer Mutter gezeigt hat, vertraut sie ihm. Mit der Leiter klettern Sie wieder einmal in den Palast. Im Löwenraum nehmen Sie die Stufen nach unten und verlassen das Gebäude. Die nächste Tür rechts führt Eno zu dem schon bekannten Aufzug, mit dem er nach oben fährt. In der hinteren linken Ecke des Raumes liegt ein Sack, der Anna als Versteck dient – schließ-

Lona will ihre Priesterkollegin Anna zunächst nicht herausrücken – Ihren Überredungskünsten ist sie aber nicht gewachsen.

lich dürfen die Wachen sie nicht sehen. Ist Anna nach einigem Hin und Her endlich eingestiegen, schnappen Sie sich das Bündel und marschieren zum Flughangar. Eines der Schiffe wird von seinem Piloten bewacht – das braucht Sie aber nicht zu stören. Betreten Sie das gute Stück, und laufen Sie zum Bug. Alles weitere erledigt Aktyons Tochter.



Im Zelt der Eskimos darf wieder einmal gepuzzelt werden.

Verschließen Sie im unterirdischen Gewölbe schnell die Tür, bevor die Inuit Sie erwischen.

Frostiges Spitzbergen

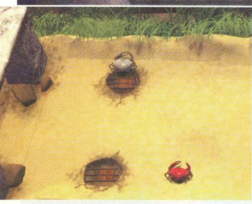
Im frostigen Norden angekommen, statten Eno und seine Begleiterin dem Igludorf einen kurzen Besuch ab. Wenn Sie dem Eskimochef Ihr Gefährtenabzeichen unter die Nase halten, führt er Sie in einen der Schneebauten. Nachdem der alte Mann anhand von Bildern die Geschichte seines Volkes erklärt hat, gerät die Situation außer Kontrolle.

Gefangen im Iglu

Mit einem dicken Brummschädel erwacht Ihr Held in einem Iglu. Um aus dem Gefängnis zu fliehen, schneidet er mit seinem Messer die Schnur vom Holzrahmen ab. Dann bindet er sie an den Holzstab (liegt am Boden) und befestigt diesen an der Igludecke. Über das Loch im Dach klettert Eno nach draußen.

Suche nach Anna

Zunächst wird der Iglu aufgesucht, in dem der alte Inuit seine Stammesgeschichte erzählt hatte. Es ist hell erleuchtet, allerdings sollten Sie sich von den draußen herumstehenden Eskimos fernhalten.



Rot gewinnt – die Farbwahl beim Krabbenrennen entscheidet über Sieg und Niederlage.

Im Inneren des Eishauses stecken Sie die drei am Boden liegenden Holzstücke ein. Werfen Sie abschließend einen Blick auf die letzte Tierhaut. Das Haus in der Mitte symbolisiert Ihren gegenwärtigen Standpunkt. Unter einem der anderen Iglus ist ein Mensch eingezeichnet, der scheinbar unter einem Schneehaus begraben ist. Diesen suchen Sie auf.

Die Opferstätte

Am Boden wartet ein neues Rätsel auf Eno. Er muß die drei Holzstücke in Sternform anordnen. Danach öffnet sich ein unterirdischer Gang, den Sie sogleich betreten. An der Weggabelung halten Sie sich rechts, bis Sie von den Inuit entdeckt werden – die Herren sind gerade dabei, Anna zu opfern. Nun heißt es, keine Zeit zu verlieren: Spurten Sie den Weg wieder zurück, bis Sie

Selbstverständlich veröffentlichen wir keine Anzeigen, in denen für Softwareprodukte geworben wird, die indiziert sind oder gegen Strafvorschriften verstoßen.

In dieser Reihenfolge müssen Sie die Figuren auf Muria aufstellen, um den Eingang zu öffnen.

Gleich ist es geschafft: Gegen die Macht unserer Kristallkugel ist das Ungetüm machtlos.

Lampe und graue Kugel werden auf den Turm gesetzt.

den Opfersaal vom anderen Eingang betreten. Nun schnell nach links drehen und den Türverschluß betätigen. Setzen Sie sich die Maske des Sonnengottes auf, um wenige Sekunden später von den Eskimos als deren Herr und Meister verehrt zu werden. Hat Eno mit seinen neuen »Freunden« geplaudert, befreit er Anna mit dem Messer. Überreden Sie Aktyons Tochter, mit dem Kristall ihrer Mutter das Auge der Statue zu aktivieren. Sobald sie Ihrer Bitte folgt, betrachten Sie die Glasplatte (in der hinteren, linken Ecke des Raums) mit dem Stern. Die daraufhin erscheinenden Bilder bringen etwas Licht ins Dunkel der Inuit-Geschichte. Sobald Anna ein weiteres Symbol sieht, suchen Sie die entsprechende Glasplatte auf und sehen sich diese an. Am Ende dieser Prozedur erscheint eine goldene Figur auf dem Opferaltar (mitnehmen).

Flucht aus Spitzbergen

Es ist an der Zeit, die eisige Welt zu verlassen. Kurz bevor Sie Ihr Flugschiff erreicht haben, sehen Sie bereits Kreons Luftkreuzer anrauschen. Wenig später ist mehr verloren, als gerettet: Anna ist tot, Eno allein und das einzige funktionsfähige Flugschiff gehört dem Gegner. Das ist allerdings noch kein Grund aufzugeben. Statt dessen steuern Sie zielstrebig auf die Höhle des Bären zu, bis das Untier die Verfolgung aufnimmt. Laufen Sie um die Steinspitze herum zum nun unbewachten Höhleneingang. Auf der anderen Seite des Berges bedrängen Sie den Piloten Jomar, damit er Sie auf die sonnige Insel Para Nua fliegt.

Sonniges Para Nua

Unterhalten Sie sich mit Jomar. Danach lassen Sie sich vom Inselkönig Hona Lai die Gebräuche der Insel erklären. Er fordert Eno und Jomar zu einem Krabbenrennen auf – wer verliert, bezahlt mit seinem Leben. Aus dem Korb nehmen Sie die Krabbe Ihres Vertrauens (rot gewinnt eigentlich immer) und schicken sie ins Rennen. Drei Siege später steht Eno unwiderruflich auf der Gewinnerseite.

Aufrichten der Statue

Stecken Sie das Seil neben dem Korb ein, und treten Sie vor die große Statue. Nachdem Hona Lai Ihnen etwas über die Herkunft und Bedeutung des liegenden Felskolosses erzählt hat, kommt Ihr Freund Hektor angeflogen. Nun bitten Sie ihn, mit seinem Flieger die Statue wieder aufzurichten. Dazu bindet Eno einen Teil des Seils an die Figur (näher herangehen) und betritt daraufhin das Flugschiff. Die ersten Versuche verlaufen erfolglos. Hilfe bekommt Ihr Held unerwartet von der Tochter des Stammeshäuptlings. Sie finden die Dame unten auf dem Katamaran. Nach getaner Arbeit verbleibt Hektor als Geisel auf der Insel, und Sie lassen sich auf dem Katamaran geschwind nach Muria übersetzen.

Rätselhaftes auf Muria

Auf der Insel ist zunächst ein Rätsel zu lösen. Stellen Sie die Statuen, Tier- und Astronomiesymbole dazu in der richtigen Reihenfolge auf (siehe Bild). Folgen Sie anschließend dem Gang solange, bis Kreon als Trugbild erscheint. Kurze Zeit später zeigen Sie der Frau Ihre Kristallkugel und suchen auf Wunsch der alten Dame erneut die Illusion des Bösewichts auf.

Es folgt eine kleine Zwischensequenz, an deren Ende sich Eno in einem weiteren Saal wiederfindet. Der in der Mitte des Raumes schwebende Würfel ist nicht nur groß, sondern auch gesprächig: Er beantwortet alle Fragen. Mit der grauen Kugel in der Tasche klicken Sie auf die farbauffällige Bodenplatte, um ein Stockwerk höher zu kommen. Hier suchen Sie nach einer weiteren Bodenfliese, die sich herunterdrücken läßt.

Der Turm

Eno landet in einem Saal, in dessen Mitte ein Turm steht. Durch das Tor gelangt er in den anliegenden Raum und steckt die Laterne ein. Diese plaziert er nun auf dem Turm an der hell erleuchteten Stelle. Ein Stück darüber setzen Sie die graue Kugel auf die Bahn. Kurz darauf öffnet sich eine Höhle, in der die kristallene Macht auf den Helden wartet. Mit dem Flieger geht es wieder zurück in die Heimat.

Das Ende von Atlantis

In Aktyons Hütte erklären Sie dem armen Fischer den Tod seiner Tochter. Steigen Sie wieder in das Flugschiff und halten auf Kreons Luftgefährt zu. An Bord des gegnerischen Vehikels erwartet Sie eine Überraschung: Anna lebt. Nun dürfen Sie keine Zeit verlieren. Mit dem Messer löst der erleichterte Eno ihre Fesseln. Kurz darauf springt er nach rechts, um so Malschands Angriff auszuweichen. Mit der Priesterin im Schlepptau wird der Flieger bestiegen, und Sie machen sich auf den Rückweg zum Palast.

Hilfe vom Rattenfänger

Der Rattenfänger weiß, wo Kreon steckt: Schnappen Sie sich aus der Bibliothek das Auge vom Walskelett, und setzen Sie es im Delphinsaal in den Kopf des rechtmäßigen Besitzers. Das Becken senkt sich und führt Eno in einen Irrgarten.

Der Irrgarten

Um Kreon zu finden, bewegen Sie sich vom Startpunkt aus wie folgt: sechsmal geradeaus, einmal nach links, dreimal nach rechts, zweimal nach links, einmal nach links, zweimal nach rechts, einmal nach links, dreimal nach links, einmal nach rechts, einmal nach rechts. Erscheint Ihnen auf dem Weg ein Minotaurus, sollten Sie den entsprechenden Gang tunlichst meiden.

Das Finale

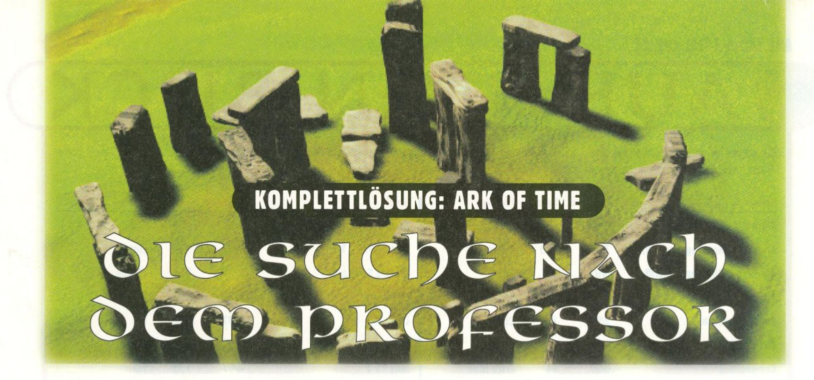
Der selbsternannte König steht Ihnen schließlich gegenüber und bedroht Sie. Aber keine Panik: Mit der kristallenen Macht aus Muria schalten Sie die Waffe problemlos aus. Kreon flüchtet in einen angrenzenden Raum, Sie folgen ihm. Wieder kommt die Macht zum Einsatz – diesmal, um die wahre Natur des Silberkopfes zum Vorschein zu bringen. Gleich darauf flüchtet Eno wieder in den ersten Raum, schnappt sich die Kristallkugel neben der Tür und steckt sie in den Schlund des Ungeheuers.

Das Böse ist besiegt und Eno mit seiner geliebten Anna zusammen – nur Atlantis hat das Abenteuer weniger gut überstanden. Trotzdem herzlichen Glückwunsch! **(mk)**

AUF EINEN BLICK

Sie suchen einen ganz bestimmten Cheat oder Hilfestellung für eine besonders knifflige Stelle in einem Spiel? Doch in welcher Ausgabe war dieser abgedruckt? Hier finden Sie alle bisher veröffentlichten Codes, Cheats und Lösungen des Jahres '97.

Spiel	Ausgabe	Seite	Umfang
Alarmstufe Rot: Gegenangriff, (1)	6/97	132	Lösung
Alarmstufe Rot: Gegenangriff, (2)	7/97	150	Lösung
Alarmstufe Rot: Gegenangriff	8/97	141	Tip
Atlantis, (1)	8/97	128	Lösung
Blam! Machinehead	2/97	181	Codes
Bleifuss 2	2/97	181	Codes
Comanche 3	6/97	44	Erste Hilfe
Command & Conquer 2, (1)	2/97	182	Lösung + Karten
Command & Conquer 2, (2)	3/97	148	Lösung + Karten
Creatures	3/97	147	Tip
Crusader-No Regret	7/97	159	Cheats
Daggerfall	1/97	220	Einsteigertip
Darklight Conflict	6/97	60	Erste Hilfe
Deadlock	5/97	190	Cheats
Deadly Games	1/97	206	Hex-Codes
Deadly Games, Teil 2	1/97	208	Lösung
Death Rally	3/97	147	Cheats
Diablo	1/97	206	Hex-Codes
Diablo	3/97	147	Tip
Diablo	4/97	140	Tips
Diablo	5/97	190	Hex-Codes
Discworld 2	2/97	190	Lösung
Down in the Dumps	3/97	174	Lösung
Dragon Lore 2, (1)	5/97	188	Lösung
Dragon Lore 2, (2)	6/97	156	Lösung
DSA 3: Schatten über Riva	3/97	162	Lösung
Extreme Assault	6/97	58	Erste Hilfe
FIFA 97	2/97	181	Tip
Gene Wars, (1)	1/97	216	Lösung
Gene Wars, (2)	2/97	196	Lösung
Hardline	5/97	190	Cheats
Harvester	5/97	190	Cheats
Have a N.I.C.E. Day	4/97	138	Cheats
Heroes of Might & Magic 2	8/97	141	Tip
Interstate '76	6/97	50	Erste Hilfe
Interstate `76	7/97	140	Lösung
Jagged Alliance: Deadly Games	1/97	206	Hex-Codes
KKND, (1)	6/97	142	Lösung
KKND, (2)	5/97	174	Lösung
Koala Lumpur	7/97	154	Lösung
Larry 7	4/97	138	Tip
Last Express, The	7/97	134	Lösung
Leisure Suit Larry 7	2/97	204	Lösung
Lighthouse	1/97	226	Lösung
Links LS	1/97	206	Tip
Lost Vikings 2	8/97	141	Codes
Mad TV 2	4/97	138	Tip
Master of Orion 2	2/97	181	Codes
Master of Orion 2	7/97	159	Cheats
Master of Orion 2	8/97	132	Lösung
MDK	7/97	144	Lösung
MechWarrior 2: Mercenaries	1/97	206	Hex-Codes
Monster Truck Madness	2/97	181	Tip
Moto Racer	8/97	141	Tip
NBA Live 97	7/97	159	Tips
Nemesis	8/97	136	Lösung
Neverhood Chronicles, The	3/97	158	Lösung
Orion Burger	1/97	222	Lösung
Outlaws	7/97	159	Cheats
Pandemonium!	6/97	86	Erste Hilfe
Phantasmagoria 2	4/97	138	Tip
Phantasmagoria 2	4/97	150	Lösung
Privateer 2: The Darkening	3/97	147	Hex-Codes
Privateer 2: The Darkening	5/97	180	Tips
Project Paradise	4/97	138	Codes
Project Paradise	5/97	166	Tips + Karten
Rama: Rendezvous im Weltraum	3/97	166	Lösung
Realms of the Haunting	4/97	154	Lösung
Redneck Rampage	8/97	141	Cheats
Sacred Ground	4/97	162	Lösung
Shattered Steel	2/97	181	Cheats
SimCopter	4/97	138	Cheats
Sonic & Knuckles	6/97	136	Taktiktips
Stadt der verlorenen Kinder	5/97	184	Lösung
Star Trek: Borg	5/97	178	Lösung
Terminator: SkyNet	3/97	147	Codes
Theme Hospital	7/97	158	Tips
Tomb Raider	4/97	144	Lösung
Tomb Raider	3/97	147	Hex-Codes
Toonstruck	2/97	210	Lösung



KOMPLETTLÖSUNG: ARK OF TIME

Die Suche nach dem Professor

Ganz schön haarig präsentiert sich so manches Rätsel im Adventure »Ark of Time«. Auch die vielen Reisen sorgen für allerlei Verwirrung. Damit Sie den Journalisten Richard Kendal dennoch sicher zum Ziel führen, halten wir folgende Wegbeschreibung für Sie bereit.

Auftragsgemäß besucht Reporter Richard die **karibische Insel**. Dort angekommen, befragt er die Malerin Judith nach dem Professor und dem Gemälde. Sie überreicht ihm einen Becher mit schmutzigem Wasser. Mit diesem im Gepäck geht er ins Museum. Richard betrachtet den Kompaß an der Wand und das Gemälde darüber. Im Waffenzimmer ragt ein Stückchen Stoff aus der Wand. Sie untersuchen diesen und den Schild an der Wand. In der Bibliothek öffnen Sie das Fenster und entsorgen das dreckige Pinselwasser. Richard nimmt den Brief aus dem Buch vom Tisch, begibt sich zu Judith und fragt sie über den Piraten aus. Nun geht er zum Strand und betritt den Bungalow des Professors. Nachdem er die Jacke begutachtet hat, steckt er die schmutzige Kaffeetasse und die Notiz des Professors ein. Unter dem Schreiben liegt eine mexikanische Münze, die Richard ebenfalls einpackt. Vor dem Museum steht ein defekter Wasserspeier, den Sie mit der Münze reparieren. Sie füllen den leeren Malbecher mit sauberem Wasser und bringen diesen zu Judith. Nachdem sie das Wasser benutzt hat, steckt Richard den Becher wieder ein und macht sich auf den Weg zum Pier. Dort spricht er mit dem Seemann und bekommt einen Magneten. Zurück im Museum, bringt der Reporter den Kompaß mit Hilfe des Magneten in die richtige Position und dreht den Schild in der Waffenkammer. Ist die Geheimtür offen, schnappt sich Richard das Stückchen Stoff und betritt die verborgene Kammer. Den Dolch vom Tisch und das Buch des Columbus verstaut er in seinen Taschen und öffnet die Truhe auf der rechten Seite. Das darin befindliche Pergament heimst er ebenfalls ein.

Dem Seemann am Pier zeigen Sie das Manuskript von Columbus und versuchen, ihn zu einer Bootsfahrt zu bewegen. Dies gelingt nicht, dafür erhält Richard Krabbenfutter und eilt zum Museum zurück. Nun ritzen Sie den Stamm des Gummibaums mit dem Dolch ein und fangen das Harz mit der Kaffeetasse auf. Unterwegs zum Strand füllen Sie den Malbecher mit frischem Wasser, gießen das Harz auf den flachen Fels am Meer und streuen das Krabbenfutter darüber. Entfernt sich Richard vom Fels, kriecht die Krabbe aus ihrer Höhle und klebt am Harz fest. Sie schnappen sich das Schalentier und geben es Judith zusammen mit dem sauberen Wasser. Ist das Krabbeltier schließlich weiß, händigt Richard es dem Seemann aus und darf endlich abtauchen. Am versunkenen Wrack wendet sich Richard nach links, öffnet den Stauraum und entnimmt die sogenannte »Black Box«. Rechts vom Unterwasser-Aufzug befinden sich ein großes Portal und ein Öffnungsmechanismus. Beides inspizieren Sie genau. Wieder an der Oberfläche versucht Richard das Metallnetz vom Seemann zu bekommen – ohne Erfolg – und macht sich auf die Heimreise.

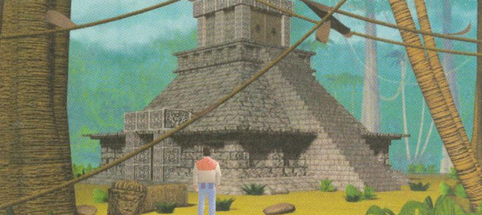
Erste Ergebnisse

Richard zeigt seinem Boß in **London** die Black Box, und der schickt ihn zur Kirche. Hier bewegen Sie sich ganz nach rechts, nehmen den alten Eimer mit und reden mit dem Mädchen im Baum. Auf der Farm hinter der Kirche tauchen Sie den Lumpen ins Harz und stopfen damit das Loch im Eimer, um mit ihm die Kuh zu melken. Mit der Milch ködern Sie die Katze Attila. Gemeinerweise wirft Richard danach die Mieze durch

▲ **Betrogener Betrüger: Mit dem Edelstein-Dieb wagt Richard ein Spielchen und gewinnt dank des Levitium-Detektors.**

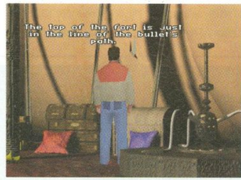


◀ **Der Chefredakteur hält einen kniffligen Auftrag für Richard Kendal bereit.**



Der mystische Tempel in Yucatan birgt den begehrten Atlantis-Schlüssel.

das zerbrochene Kirchenfenster, dafür darf er die Leiter benutzen. Im Gotteshaus sammeln Sie die Urne ein und entriegeln die Kirchentür. Der Beichtstuhl birgt ein Geheimnis – mit dem Türriegel läßt er sich bewegen. In der mysteriösen Kammer betritt Richard den archäologischen Graben und sieht das Relief und die Hieroglyphen an der Wand. Diese bestäuben Sie mit der Asche aus der Urne und erhalten so auf dem Papier des Professors eine Kopie der Inschrift. Nische und Knochen rechts in der Kammer sind einen näheren Blick



Das Einschußloch im Zelt deutet zum Festungsturm. Sollte der Mörder etwa von dort oben geschossen haben?

wert. Verlassen Sie die Kirche nicht ohne das Medaillon. Nach der Zwischensequenz gehen Sie wieder in das Gotteshaus, stecken das achteckige Gebilde (Oktoeder) ein und reisen nach London. Den Durchschlag der Hieroglyphen kann der Chefredakteur zwar nicht entziffern, dafür schickt er Richard zu Prinz Amir.

In **Afrika** erfährt der Reporter von Lallah einiges über Amirs Aufenthalt und dessen nahendes Schicksal. Natürlich will Richard helfen und versucht sein Glück im Nachbarzelt. Des Zeltes verwiesen, entschließt er sich, Amir in der Festung zu suchen. Durch ein Gespräch mit dem Wächter entpuppt sich der Gefangene im Käfig als Amir – leider ist der Gute nicht mehr in der Lage, die fremde Schrift zu übersetzen. Hat Richard den königlichen Ring erhalten, begibt er sich zum Bazar und spricht mit dem Verkäufer.

Mit Hilfe des Prinzenrings versichert sich der Journalist Lallahs Freundschaft. Im Dialog erhält er die Erlaubnis, das Zelt zu betreten. Hat Richard den zerbrochenen Krug und das Loch in der Zeltplane untersucht, redet er erneut mit Lallah und kehrt ins Zelt zurück. Ein Einschußloch am Fuß der mittleren Zeltstange (rechter Mausklick darauf) führt ihn zum Standort des Todesschützen. Richard versucht erneut, den unfreundlichen Nachbarn auszuhorchen und holt von Lallah ein wenig Essen für Amir. Bevor dieser das Mahl erhält, prüfen Sie die verschlossene Tür am Festungseingang. Jetzt darf der Prinz speisen, und als höflicher Mensch erkundigt sich Richard, ob es gemundet hat und bekommt einen Dietrich. Dann begutachten Sie den Jeep; dadurch eröffnet Ihre Reisekarte einen Weg zum »Heiligen Mann«.

Ihn finden Sie im Gebäude der Einsiedelei; ein Plausch mit ihm stellt sich als sehr informativ heraus. Rechts befindet sich eine Tür – hier kommt der Oktoeder aus der Kirche zum Einsatz. Sie stellen fest, daß der Würfel ein Levitium-Detektor ist. Nach einer Unterredung mit dem Alten verläßt Richard dessen Höhle und folgt den Jeep-Spuren des Diebes. Bei der Kontrolle des Gefährts findet er ein rostiges Loch über dem linken Vorderreifen. In der Metzgerei sprechen Sie mit dem Inhaber und sehen eine kleine Flasche sowie Rattenfutter am Boden. Richard verläßt die Fleischerei, geht nach rechts und spricht dort mit dem Einäugigen. Ein Spielchen in Ehren kann niemand verwehren – gewinnen kann Richard jedoch nie.

Zurück im Schlachterladen, versucht der Reporter das Rattenfutter aufzuheben und interviewt anschließend den Metzger. Dafür gibt es eine Ratten-Krokette. Über die Einsiedelei geht es wieder zur Reisekarte.

Die Steinköpfe

Wählen Sie die **Osterinseln**. Nach der Zwischensequenz fragen Sie Tobias, ob er etwas über die Inseln zu erzählen weiß. Danach begeben Sie sich zu den berühmten Steinköpfen und finden eine Halskette auf der ersten Statue. Ganz rechts liegt der Weg zum Leuchtturm. Das Glas vom Meilenstein stecken Sie ein und betreten den Turm. Das Licht scheint kaputt zu sein. Daher verläßt Richard den Turm und kehrt zu Tobias zurück; wählen Sie den Pfad nach dem vierten Steinkopf.

Ein wenig Konversation mit Tobias schadet nicht, und so bekommt Richard ein Gratisbild von ihm. Fix noch den Gummischlauch neben dem Benzinkanister eingesteckt und anschließend das Pergament und die Hieroglyphen-Durchschrift hergezeigt, schon offenbart Tobias einen neuen Hinweis. Vor der Höhle stopfen Sie die Ratten-Krokette in das Glas und benutzen dieses als Köder am Termitenhügel. Damit sind vorerst alle Aufgaben auf den Osterinseln erledigt, und Richard fliegt nach Stonehenge in England.

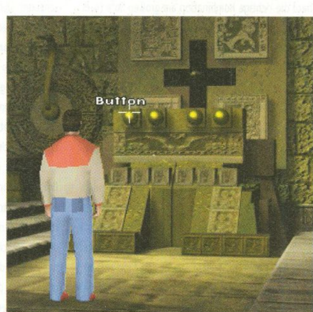
Nehmen Sie den mittleren Stein von **Stonehenge** in Augenschein und wandern links oben aus dem Bild zum Bauarbeiter, den Sie sogleich befragen. Mit dem Dietrich öffnen Sie die Baustellenbaracke. Dort nehmen Sie für spätere Zwecke die Metallfeile sowie die Plombe von der unteren Kiste mit.

Lallah erklärt Richard in der Wüstenfestung in **Afrika**, daß nur Mitglieder der königlichen Familie die Worte kennen, welche die Tür beim Heiligen Mann öffnet. Bevor er sich nun bei Amir danach erkundigt, horcht Richard den Wächter nach dem verschlossenen Turm aus. Um die Wache abzulenken, erschrecken Sie das Dromedar bei den Zelten: Mit dem Gummischlauch, der Plombe und dem Halsband basteln Sie eine Schlangen-Attrappe und halten sie dem verdutzten Dromedar unter die Nase. Natürlich informiert Richard unverzüglich den mürrischen Gesellen im ersten Zelt; diese schickt Sie zum Bazarhändler, der stehenden Fußes aus dem Laden verschwindet.

In der leeren Zelle vor dem Bazar greift sich Richard den Futternapf. Da der bärbeißige Wüstensohn seinem Dromedar nachjagt, steht der Erforschung seines Zeltes nichts mehr im Wege. Den einzelnen Schuh sacken Sie ein und untersuchen das Gewehr an der Zeltstange. Anschließend schabt der rasende Reporter in der Einsiedelei mit der Metallfeile an der seltsamen Tür.

Ab geht es in die **Karibik** und zur Malerin. Ein erstes Gespräch mit ihr bringt Richard nicht viel weiter. Erst im zweiten Anlauf kommt der richtige Hinweis. Geben Sie Judith zuerst das Foto von Tobias und dann das alte Pergament. Nun erzählt Richard dem Seemann am Pier, daß er seinen Bruder aufgespürt hat und reist wieder zum **afrikanischen Kontinent**.

Dort besucht Richard ein zweites Mal den Metzger im Dorf bei der Einsiedelei. Ein dicker Kamelschlegel liegt auf dem Tresen; ein gefundenes Fressen für die gefangenen Termiten. Ist der Schlachter in Ohnmacht gefallen, hebt Richard das Fläschchen mit Narkosepulver



Die Knöpfe in der richtigen Reihenfolge gedrückt, und schon geht die Spitze der Pyramide auf.

sowie das Rattenfutter auf und kehrt zur Wüstenfestung zurück. Mit dem Schlafmittel präparieren Sie den Freßnapf und geben ihn dem Hund beim Bazar. Kaum ist der Kläffer aus dem Verkehr gezogen, kann Richard sich unbehelligt den kleinen Safe von der Theke unter den Nagel reißen.

Sie gehen dann durch die Tür hinter der Theke. Neben dem großen Safe steht eine Kiste, die einen Geheimgang verdeckt. Auf dem Boden dieses Gangs liegt ein Schalldämpfer, den Sie einstecken. Richard erklimmt

die Treppen zum Dach. Die Patronenhülse sowie die Teleskoplinse lesen Sie auf. Vergleichen Sie den Schuh mit den Fußspuren in der Ecke – er scheint zu passen. Nun versucht Richard, seine Erkenntnisse dem Wächter im Hof zu schildern.

Die Fährte des Mörders

Das nächste Reiseziel ist die alte Kirche in **England**. Richard schlüpft durch die Bodenluke am Beichtstuhl und wendet sich nach rechts. Hinter den archäologischen Ausgrabungen befindet sich ein Sperrgitter, wo eine Ratte in ihrem Loch sitzt. Ihr verabreichen Sie das Rattenfutter. Nachdem sie eingeschlafen ist, steckt Richard sie in die Tasche.

Einen kurzen Zwischenstop erfordern die **Osterinseln**. Hier gibt Richard Tobias den kleinen Safe; dieser öffnet ihn und verkündet die Kombination: 5-1-7. Im Safe finden Sie einen kleinen Schlüssel.

Die nächste Station ist die Wüstenfestung in **Afrika**. Der soeben erworbene Schlüssel paßt zum Jeep vor dem Bazar. Richard klaubt den Inhalt des Wagens zusammen (Gewehr, Sicherheitsgurt und Signalstäbe) und notiert das Kennzeichen: 517-462. Der erste Teil davon stimmt mit der Kombination des kleinen Safes überein. Richard betritt den Bazar und belauscht an der Tür die beiden Verschwörer. Während diese nach ihrem Gespräch den Schalldämpfer suchen, stellt Richard die richtige Kombination am großen Safe (4-6-2) ein, betätigt den Hebel und nimmt den Vertrag an sich. Damit läuft Ihr Held zum Wächter und händigt ihm die Beweismittel aus. Endlich ist Amir frei, und Richard erfährt den Eingangscode der mysteriösen Tür in der Einsiedelei. Dorthin eilt er unverzüglich, berichtet dem Heiligen Mann die Worte und folgt dem Alten in die geheimnisvolle Kammer. Hier erfährt der Journalist einiges über die Vergangenheit.

In **Stonehenge** auf der Baustelle händigen Sie dem Arbeiter den Sicherheitsgurt aus. Sobald der am Telefon steht, klicken Sie einmal mit der Maus. Dadurch gelangt Richard automatisch zur Baustelle zurück und dreht den Hebel am Traktor. Ab in den Geheimgang: Das seltsame grüne Ding von der Pyramide packen Sie ein, ebenso die Bronzeröhre und den zerbrochenen Kristall. Richard kombiniert die Patronenhülse mit der Bronzeröhre zu einem Blasrohr.

Der Leuchtturm der **Osterinseln** bildet die nächste Etappe. Die Signalstäbe setzen Sie in den Lampenhalter ein, und siehe da: Es werde Licht. Mit den Schaltern lenken Sie das Leuchtfeuer in Richtung der Höhle. Judith überreicht Ihnen das Gemälde, und Sie fliegen von der **karibischen Insel** gleich zum nächsten Ziel.

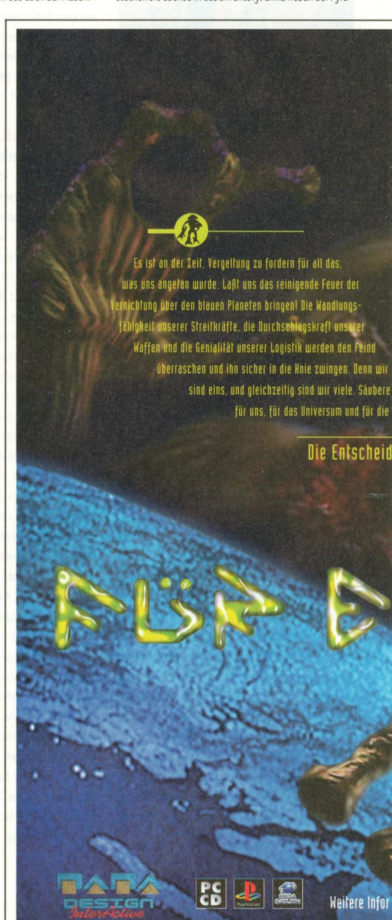
Auf den **Osterinseln** eilt Richard zu Tobias und überreicht ihm die falsche Schatzkarte. Kaum ist Tobias fort, huscht Richard in die Hütte, und Spraydose sowie Wagenheber landen in seiner Tasche. Über der Waschmaschine ist ein Fenster zerbrochen, von wo er eine Glasscherbe einsammelt. Vor der Hütte schalten Sie den Brenner am Ballon aus, und Richard marschiert zur Fledermaushöhle. Hier benutzt er den Gummischlauch mit der Quelle und betritt den Geheimgang, wo er das alte Pergament nimmt und mit dem Wagenheber den Grabstein zerschlägt. Das Medaillon hebt er auf. Richard trifft danach Tobias bei den Steinköpfen und redet mit ihm.

Atlantische Talkshow

Zurück in **Afrika** betritt Richard erneut die seltsame Kammer der Einsiedelei. Dort führen Sie das Magnetum aus der Grabkammer von Stonehenge in das Loch der Maschine ein. Es fehlt der gestohlene Edelstein, den noch immer der Einäugige hinter der Einsiedelei besitzt. Im Dorf angekommen, steckt er die Linse in das rostige Loch am Jeep. Es ist wieder Zeit für ein Hütchen-Spiel mit dem Dieb. Erneut verliert Richard, aber sobald er das Spiel beendet, platzt der Reifen am Jeep und der Einäugige verschwindet. Sie nehmen geschwind die Schachtel aus dem mittleren Becher, füllen ihn mit den abgeschabten Spänen der Tür und legen ihn wieder in den Becher. Der Dieb kommt zurück, und Richard kann getrost noch ein Spielchen wagen, schließlich hat er den passenden Detektor. Mit dem so ergatterten Klunker in der Tasche schlendert er zur Einsiedelei und übergibt ihn dem Heiligen Mann.

Nach der automatischen Szene öffnet Richard die kleine Luke an der Maschine und tauscht das rote Medaillon gegen das grüne aus der Fledermaushöhle. Er benutzt erneut den Nachrichtenhelm. In dem Pergament erfährt er die Koordinaten von Yucatan. Doch die Nachrichten sind noch nicht vorbei: Richard setzt nun das blaue Medaillon aus der englischen Kirche in die Maschine ein, betätigt nochmals den Helm und lernt, wie er den Levitium-Detektor auflädt.

Die Reise führt diesmal nach **Yucatan**. Rechts hinter dem hellen Felsen leitet der Weg zur mystischen Hütte. Richard betrachtet die Markierungen am Stein-Idol und spricht mit dem Eingeborenen. Im Wald schlägt der Held den Weg zur Pyramide ein. Er mustert die Schlange und geht zum Eingang der Pyramide, wo er die Wirkung der vier Knöpfe (links, oben, rechts, unten) probiert. Alsbald besucht er wieder den Eingeborenen und hört von ihm, welche vier Dinge er besorgen muß. Auf dem Weg zur Schlange besprüht Richard die Glasscherbe mit der Spraydose. Den so hergestellten Spiegel benutzt er nun mit dem linken Felsen im Dschungel. Die gelbe Pflanze pflückt er. Die Schlange betäuben Sie mit der schlafenden Ratte und stecken sie ebenso in das Inventory. Links neben der Pyra-



mide schießt Richard mit dem Blasrohr das Nest von der Pyramide herunter und entwendet das Ei. Diese drei Gegenstände händigen Sie dem Eingeborenen aus. Den letzten Gegenstand findet Richard in **Afrika**. Dort besucht er wiederum den Metzger, dem er nach einer Zwiesprache den Knochen abkauft.

Die Schlange weist den Weg

In **Yucatan** liefert Richard den Knochen ab; der Medizinmann bastelt daraus eine Flöte. Damit spielt Richard die Markierungen vom Stein-Idol nach, und die Schlange verrät den Eingangscode zur Pyramide (oben, oben, rechts, oben, oben, unten, oben). Es öffnet sich der hintere Eingang, den Richard betritt. Er betrachtet das Wandgemälde und befragt den Eingeborenen darüber. Dieser verrät einen neuen Pfad zum See, doch ein Krokodil blockiert den Weg. Der Reporter reist in die Karibik, erzählt dem Seemann von Tobias und schnappt sich das Metallnetz, mit dem er das Krokodil fängt. Nun noch schnell das Stein-Idol am Ufer betrachten, und schon berichtet Richard dem Eingeborenen von seinem Jagdglück. Nun ist der Durchgang zur Hütte frei, und Sie entdecken in einer Truhe acht Steinwürfel. Diese gehören in die Löcher am hinteren Pyramideneingang. Erster Quader: In der oberen Reihe sehen sich zwei lächelnde Gesichter an; in der unteren fügen Sie zwei böse Gesichter entgegengesetzt blickend ein. Zweiter Quader: Die obere Reihe füllen Sie mit abgewandten, bösen Gesichtern; die beiden verbleibenden lachenden Köpfe sehen sich unten wieder an.

Nun öffnet sich ein nächster Eingang an der Pyramidenspitze. In dieser Kammer hängen fünf Steinköpfe mit Kristallen im Mund. Wenn Richard diese Kristalle berührt, ändern sie ihre Farbe. Damit kann er aber noch nichts anfangen und bespricht sich mit dem Medizinmann, der ihm ein weiteres Medaillon aushändigt.

In **Afrika** angekommen, benutzt Richard das neue Medaillon mit der Maschine, sieht sich die Übertragung an und steckt das Medaillon wieder ein. Er reist zur



Pyramide in **Yucatan**. Mit den neuen Erkenntnissen wechselt Richard die Farben der Kristalle auf der Pyramidenspitze (schwarzer Kopf = blauer Kristall, blauer Kopf = roter Kristall, roter Kopf = grüner Kristall, grüner Kopf = schwarzer Kristall, gelber Kopf = gelber Kristall). Nun betritt er das Gewölbe und nimmt den Kristallwürfel vom Altar.

In **Stonehenge** legt Richard den Levitium-Detektor auf den mittleren Stein. Anschließend benutzt er den Kristallwürfel mit dem Detektor. Sobald sich der Würfel gelb färbt, packt er beides wieder ein. Im Inventory wird der Detektor nun als »aufgeladen« bezeichnet.

Damit reist Richard wieder nach **Yucatan** und betritt wiederum das Gewölbe. Den Levitium-Detektor stecken Sie in das achteckige Loch, und die Delphin-Scheibe wandert in die Tasche Ihres Helden.

Am Pier der **karibischen Insel** überredet Richard den Seemann, ihn nochmals auf den Meeresboden zu bringen. Das Portal öffnen Sie mit der Delphin-Scheibe.

In Atlantis

Endlich hat der tapfere Journalist **Atlantis** erreicht. Nachdem Richard sich den defekten Öffnungsmechanismus an der rechten Tür kontrolliert hat, versucht er sie aufzumachen. Er beschaut den Lüftungsschacht links, zieht die Schubladen des Schrankes auf und klettert über diese zu den Rohren. Am rechten Schacht benutzt Richard seinen Presseausweis und spricht mit Helen hinter der Tür. Nachdem er sie überzeugt hat, geht er zurück in die Empfangshalle und dann nach links. Er liest das Journal neben dem Skelett. Nun bringt ihn der Fahrstuhl eine Etage abwärts. Dort finden sich drei verschlossene Türen mit ihren Symbolen und drei Kanister links im Raum. Nun fährt Richard zwei Etagen nach oben, hilft dem Professor und bekommt dafür einen Schlüssel. Er fragt den Professor aus und belauscht durch den Lüftungsschacht Simon und Blower. Danach kehrt er zu Helen zurück und schließt den Aktenschrank mit dem Schlüssel des Professors auf. Darin liegen drei Farbcodes sowie eine Beschreibung, die Richard liest. Er steigt in die untere Etage zurück und öffnet die Türen. Folgende Tabellen beschreiben die Funktionen der Schalter sowie die jeweilige Öffnungssequenz.

Roter Kanister:

Weißer Knopf = füllt roten Kanister mit acht Einheiten (nur wenn alle leer sind).

Grüner Knopf = füllt grünen Kanister aus rotem Bottich (bis zu fünf Einheiten).

Blauer Knopf= füllt blauen Kanister aus rotem Bottich (bis zu drei Einheiten).

Grüner Kanister:

Roter Knopf = schickt Flüssigkeit von grünem Kanister an roten Bottich.

Schwarzer Knopf = leert grünen Kanister.

Blauer Knopf = füllt blauen Kanister aus grünem Bottich (bis zu drei Einheiten).

Blauer Kanister:

Roter Knopf = schickt Flüssigkeit aus blauem Kanister an roten Bottich.

Grüner Knopf = schickt Flüssigkeit aus blauem Kanister an grünen Bottich.

Schwarzer Knopf = leert blauen Kanister.

Öffnungssequenzen:

Blaue Tür (rot = 0, grün = 3, blau = 3)

Roten Kanister füllen (weißer Knopf); von rotem Bottich an grünen schicken; von grün an blau; grünen Kanister leeren; Rest von rot geht an grün; blaue Tür öffnen.

Rote Tür (rot = 0, grün = 2, blau = 2)

Roten Bottich füllen; von rot zu blau; von blau an grün; von rot an blau; von blau an grün; blauen Bottich leeren; von grün an blau; blauen Kanister leeren; von rot an blau schicken; rote Tür öffnen.

Grüne Tür (rot = 0, grün = 1, blau = 1)

Roten Kanister füllen; von rot an blau; von blau an grün; von rot an blau; von blau an grün; von grün an rot; von blau an grün; von rot an blau; von blau an grün; von grün an blau; blauen Kanister leeren; von rot an blau; blauen Kanister leeren; von rot an blau; grüne Tür aufmachen.

Das Ende naht

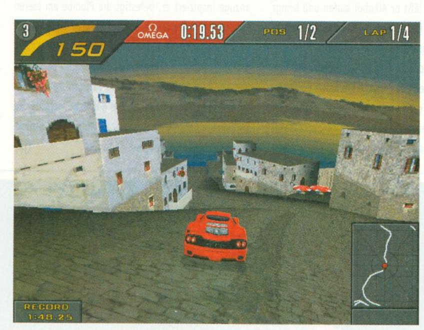
Sind die Türen alle offen, geht Richard zuerst durch die blaue Pforte. Dort greift er das destillierte Wasser und

Die Mischung macht's: Mit Hilfe der drei Behälter öffnen sich Türen nebenan.

entriegelt das Schleusentor mit Hilfe des Kontrollpults. Anschließend tritt er durch die rote Tür und reißt den Kühlschrank auf. Die kleine Flasche vom Tisch mit weißem Puder nimmt er an sich. Auch den Alkohol steckt er ein und betrachtet die übrigen Geräte. Danach marschiert er durch die grüne Tür, studiert den Pumpmechanismus an der Wand und findet links ein Rohr mit Einfüllstutzen. Dort füllt er die leere Insulinspritze mit Chlorid. Nachdem Sie einige Zutaten gesammelt haben, machen Sie sich auf den Weg zum Professor, dem Sie das Wasser, die Flasche mit Leim, den Alkohol und die Spritze zeigen. Nun kennen Sie das Rezept von Chloroform und eilen ins Labor hinter der roten Tür. Dort mischen Sie das Wasser, den Leim sowie das Chlorid im Glasbehälter und schalten den Brenner an. Ein Blick zum Glasballon zeigt, daß Richard nun im Besitz einer Salzlösung ist. Er hält die leere Glasbüchse aus dem Inventory an den Auslaufstutzen und betätigt den Hahn. In die Dose läßt er Alkohol laufen und bringt das so gewonnene Chloroform zum Professor, dem er von der gelungenen Chemieübung erzählt.

Danach träufelt er das Schlafgas durch den Lüftungsrost und schickt die bösen Buben ins Reich der Träume. Richard öffnet die Tür mit dem Hebel, betritt den Raum und nimmt den kleinen Schlüssel ganz rechts von der Wand. Damit befreit er den Professor aus seinen Handschellen. Er eilt in den Kontrollraum zurück, macht die Türen am Schreibtisch auf und entnimmt das kleine Gewicht aus dem linken Fach. Schnell rennt Richard zur Dekompressionskammer und redet mit dem Professor und Helen. Die beiden Hebel sowie die Druckanzüge inspiziert er, befestigt die Plombe am leeren Glas und geht ins Labor. Stellen Sie den Glasbehälter in den Kühlschrank und schließen die Tür. Das Wasser gefriert, und Richard kehrt mit dem Behälter zur Druckkammer zurück. Dort befestigt er das gefrorene Gefäß am inneren Hebel und hängt das kleine Gewicht daran. Endlich können Sie sich in aller Gemütlichkeit zurücklehnen und die Endsequenz genießen. **(jb)**

Klein & fein



In Need for Speed 2 erschweren schlüpfrige Rennstrecken die wilde Autohatz erheblich.

Need for Speed 2

»Need for Speed 2« mal ganz anders: Mit den folgenden Cheats von Alexander Leckebusch sitzen Sie zur Abwechslung in ungewöhnlichen Rennboliden. Aktiviert werden die Codes im Hauptmenü.

Code	Fahrzeug
armytruck	Armeelastwagen
bmw	BMW
bus	Schulbus
commanche	Commanche Pick-up
jeepyj	Jeep
landcruiser	Toyota Landcruiser
limo	Limousine
mercedes	Mercedes Benz Coupé
miata	Mazda Miata
quattro	Audi Quattro
semi	Truck
snowtruck	Lastwagen
volvo	Volvo Kombi
vwbug	VW Käfer
vwfb	VW Fastback
sbus	Schulbus
vanagon	VW Bus

Die eifrigen Entwickler haben noch weitere Möglichkeiten eingebaut:

Code	Wirkung
hollywood	Bonusstrecke
pioneer	alle Autos werden schneller
slip	die Strecken werden schlüpfriger

Stargunner

Und schon wieder war Sven Rottenbiller fleißig: Das in der letzten Ausgabe getestete Ballerspiel »Stargunner« sollte mit seinen kleinen Mogeleien keine Schwierigkeiten mehr bereiten. Damit die folgenden Tastenkombinationen aktiviert werden, starten Sie das Spiel mit »STARGUN /DMODE«. Achten Sie dabei unbedingt darauf, den Parameter mit einer 0 (Null) zu schreiben!

Code	Wirkung
F8	unverwundbar
Shift-F11	nächster Level
Shift-N	vernichtet alle Gegner auf dem Bildschirm
5 (auf dem Keypad)	5000 Credits (im Shop)

Tigershark

Teilweise recht problematisch gestalten sich die Missionen im Unterwasser-Spektakel »Tigershark«. Damit Sie den Gegner stets im Griff behalten, drücken Sie im ersten Menü den Buchstaben N und anschließend die Space-Taste. Nun stehen einige Cheats zur Verfügung, die den Wasserkampf deutlich vereinfachen.

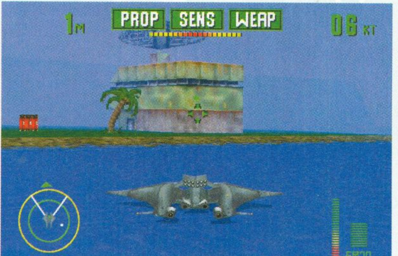
Code	Wirkung
happy	keine Beschädigung
blast	unendlich viel Munition
empty	Gegner schießen nicht zurück
ammo	Extrawaffen
free	schaltet Kollisionsabfrage aus


Mit den Mogeleien zu Terracide werden die teilweise recht hektischen Begegnungen mit den Aliens deutlich einfacher.

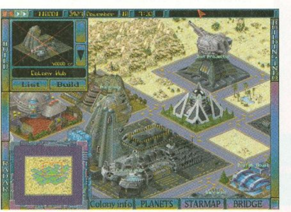
Terracide

Helden des Universums aufgepaßt: Falls Sie dringend die Erde von gemeinen Außerirdischen retten müssen, helfen Ihnen sicherlich einige Tricks bei Ihrer Aufgabe, zumindest, wenn sich Ihr aktuelles Einsatzgebiet »Terracide« nennt. Der Kampf gegen fiese Aliens beginnt im Hilfe-Menü. Dort geben Sie die folgenden Codes in der Paßwort-Box ein:

Code	Wirkung
barnsley	unbesiegbar (an/aus)
nozzle	Zugang zu allen Leveln und Episoden
popov	Teleporter (an/aus)
welk	alle Waffen verfügbar
phaal	unendlich viel Munition (an/aus)
batfinc	volle Schilde



Unendlich viel Munition, keine Beschädigungen an der eigenen Kampfmaschine und Gegner, die sich nicht wehren; Mogel-Herz, was begehrst Du mehr? (Tigershark)



Mit dem passenden Cheat spielt Geld in Imperium Galactica keine Rolle mehr.

Imperium Galactica

Nach den Einsteigertips in der Ausgabe 7/97 erreichten uns nun von Sven Rottenbiller folgende Cheats. Um den Schummel-Modus einzuschalten, halten Sie während des Spiels die SHIFT-Taste gedrückt und tippen KAROLY ein. Vor der Eingabe des Codes muß nun noch die BACKSPACE-Taste betätigt werden.

Achtung: Wer sich durch Cheats einen höheren Rang verpaßt und einzelne Level dadurch überspringt, kann nicht auf vorherige Missionen zugreifen. Auch ein Rücksprung auf einen niedrigeren Rang ist nicht mehr möglich, da ansonsten die eigene Flotte vernichtet wird. Daher unbedingt vor Aktivierung der Codes einen mogelfreien Spielstand sichern.

Code	Ergebnis
c	alle Kolonien, alle Erfindungen
v	jede Menge Credits
5	Rang 1 (Lieutenant)
6	Rang 2 (Captain)
7	Rang 3 (Commander)
8	Rang 4 (Admiral)
9	Rang 5 (Gr. Admiral)

G-Nome

Die weltweiten Streitereien um ethische Aspekte der Genforschung sind im Universum von G-Nome schon lange vom Tisch. Damit Sie als HERC-Pilot Ihre Probleme mit feindlichen Truppen leichter lösen können, stellen wir Ihnen hier die notwendigen Cheats vor. Im Hauptmenü (PDA) gelangen Sie durch STRG-F1 in das Eingabefenster der Cheats. Dort den jeweiligen Schummelcode eingeben (korrekte Eingabe wird mit einem akustischen Signal bestätigt) und gegebenenfalls die Aktivierungs-Kombination im Spiel drücken.



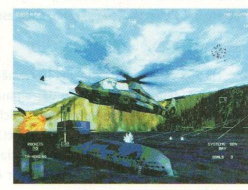
Cheatcode	Wirkung	im Spiel aktivieren
Dschihnohm	beliebige Mission spielen	
Drachenblut	unverwundbar	STRG-I
Kuck mal wer da bricht	Zielobjekt zerstören	Objekt auswählen, STRG-F
A scho da	Teleport zum ausgewählten Objekt	Objekt auswählen, STRG-B
Juniortuete	unendlich viel Munition	STRG-Z
Blindflug	Cockpit an/aus	STRG-C zum Umschalten
Hauwechdiekacke	Ionen-Kanone	STRG-X
Sowosamma	Radarbereich vergrößern	STRG-P
Und Tschuess	Schlußszene ansehen	STRG-F1
Die nackte Wahrheit	Audio-Gags	
Schoener wohnen	aktueller Screen als Windows-Hintergrundbild markieren	STRG-SHIFT, mit Maus Bereich
Gott der Gerechte	G-Nome-Programmierer ansehen	in Mission 1-5 umdrehen und hinter die Bergkette gehen
Einmal Schlachtplatte bitte	alle Cheat-Codes aktivieren	entsprechende Tastenkombination wählen

Capitalism Plus

Nie wieder Geldsorgen verspricht folgender Cheat zu Capitalism Plus: Für jede Eingabe der Zeichenfolge $$$***$$$ bekommt man 100 000 000 Dollar auf dem Konto gutgeschrieben.

Comanche 3

Praktische Tips für alle Helikopter-Piloten hält Steffen Molitor bereit. Die folgenden Cheats werden bei »Comanche 3« aktiviert, indem Sie jeweils den Buchstaben R während des Fluges drücken. Nun lassen sich die Cheats eintippen und werden mit der Eingabetaste bestätigt. (jb)



Diese nützlichen Mogeleien zu Comanche 3 wollen wir Ihnen nicht vorenthalten.

Code	Wirkung
ratz	30 Sekunden Unsichtbarkeit (die Gegner sehen Sie nicht)
cowz	30 Sekunden Standbild (nur der eigene Helikopter wird weitergesteuert)
cat9	Schaden reparieren
dog9	alle Waffen nachladen
bat9	Hellfire-Missiles aufrüsten
ipig	alle Waffen mit 99 Stück aufladen

Spielregeln

Sie haben einen Trick zu einem aktuellen PC-Spiel herausgefunden oder gar eine Komplettlösung auf Lager? Immer her damit! Unsere Anschrift lautet:

DMV Verlag, Redaktion PC Player, Tips & Tricks,
Dornacher Str. 3d, 85622 Feldkirchen.

Sie können uns kleine Tips auch per E-Mail schicken oder vor der Einsendung fragen, ob wir noch eine Lösung benötigen. Die Adresse lautet: »tips@pcplayer.mhs.compuserve.com«. Bitte senden Sie nur Mails und keine Dateien an diese Adresse; Dateien werden wegen der Virengefahr gelöscht.

BEACHTEN SIE BITTE FOLGENDE SPIELREGELN:
Für alle Beiträge, die wir in PC Player veröffentlichen, gibt es natürlich ein Honorar. Je nach Umfang und Qualität einer Einsendung liegt das Honorar zwischen 50 und 1000 Mark – bei sehr detaillierten Komplettlösungen auch höher. Bitte vergessen Sie daher nicht, uns auf dem Anschreiben schon eine Bankverbindung anzugeben. Aus rechtlichen Gründen müssen wir darauf bestehen, daß Ihr Beitrag exklusiv an unsere Redaktion geschickt wurde. Wenn er auch anderen Verlagen vorliegt, müssen wir von einer Veröffentlichung absehen. Wir geben Ihnen bei einer Ablehnung schnellstmöglich Bescheid, damit Sie es woanders versuchen können.

Wir freuen uns über Beiträge auf Diskette. Bitte senden Sie Texte grundsätzlich im Word- oder reinen ASCII-Format (»Nur Text« in Textverarbeitungen). Bilder sollten Sie am besten als »GIF« liefern (auch PCX möglich), selbstgezeichnete Karten möglichst im Format Corel Draw (CDR) oder als EPS-Datei. Bitte eine kleine Datei mit Namen und Anschrift auf jeder Diskette speichern, falls sie von Ihrem Anschreiben getrennt wird. Auf der Disk sollte ein Aufkleber sein, der aufzählt, welche Beiträge darauf zu finden sind. Legen Sie bitte zusätzlich einen Ausdruck des Textes bei.

Die Redaktion PC Player ist aus zeitlichen Gründen nicht in der Lage, Ihnen über unseren Tips&Tricks-Teil hinaus Hilfestellungen zu geben. Bitte wenden Sie sich an die Hotlines der jeweiligen Hersteller, deren Telefonnummern Sie in regelmäßigen Abständen im Heft finden.

Wir bitten um Ihr Verständnis.

TECHNIK TREFF

SIE FRAGEN, WIR ANTWORTEN:

TIPS UND TRICKS RUND UM DEN PC

Falsche Darstellungen mit Direkt3D

Ich besitze eine Matrox Millenium mit 4 MByte Speicher. Mit dem PCP3DBench bekomme ich kein ordentliches Bild (Bei Direct3D HAL sehe ich eine graue Suppe, die von grünem Licht erhellt wird). Wenn ich die Ramp-Emulation einschalte und die Texturen hier aktiviere, bekomme ich zwar eine Diashow, aber es tritt das gleiche Problem auf, das ihr bei dem Test der Apocalypse-3D-Karte festgestellt habt: Die Bäume sind von einem schwarzen Rand umgeben. Beim Spielen zum Beispiel mit Quake (indiziert, Anmerkung der Redaktion) habe ich bisher noch keine Fehler bemerkt, doch ich wüßte ganz gerne, wie ich möglichen Patzern in Spielen vorbeugen kann, die diesen Modus nutzen.

(Bastian Laubner)

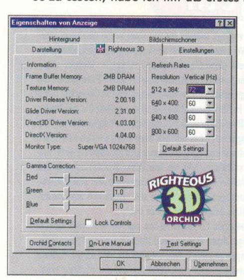
Die Matrox Millenium kann hardwaremäßig keine Texturen darstellen. Daher kommt es zu der »grauen Suppe«, die Sie gesehen haben. Aufgrund einer undeutlichen Formulierung in der Entwickler-Dokumentation von Direct3D haben wir in unserem PCP3DBench eine bestimmte Initialisierung nicht vorgenommen. So kann je nach Treiber der erwähnte Effekt mit den schwarzen Rändern auftreten.

Doch ist dies nicht der einzige Grund: Microsoft hat zwei Farbmodelle zur Auswahl gestellt, um Texturen durchsichtig erscheinen zu lassen. Beim Test mit der in Kürze erscheinenden Neufassung unseres PCP3DBench 2.03 gibt es immer noch Karten, die sich standhaft weigern, die schwarze Fläche als durchsichtig anzuzeigen. Diese Grafikkarten unterstützen das von uns gewählte Farbmodell nämlich nicht, obwohl das die Treiberspezifikation eigentlich vorsieht.

Gamma-Korrektur hellt auf

Ich habe mir kürzlich eine Righteous-3D-Karte gekauft. Um diese zu testen, habe ich mir als erstes »POD« angesehen. Am Anfang war ja auch alles noch gut, doch als ich auf den Hauptbildschirm kam, war dieser viel zu dunkel und verwaschen (während des Spiels wird die Grafik jedoch hell und scharf dargestellt).

(Yves Baumgartner)



Mit den richtigen Werten zur Gamma-Korrektur zeigt die Righteous 3D ein deutlich besseres Bild.

Häufig ist das dunkle und verwaschene Bild der Righteous 3D auf eine merkwürdige Einstellung des Treibers zurückzuführen. Unter dem Karteireiter »Righteous 3D Setup« des Dialogmenüs »Eigenschaften von Anzeige« (erreichbar mit einem rechten Mausklick auf dem Desktop und wählen von »Eigenschaften«) können die Werte zur Gamma-Korrektur für eine richtige Farbdarstellung angegeben werden. Standardmäßig stehen diese Werte für die Farben Rot, Grün und Blau auf 1,7. Wenn Sie den Wert auf 1,0 einstellen, so sollte sich die Darstellung generell deutlich verbessern.

Kein 32-Bit-Betrieb im Internet

Ich bin im Besitz eines Pentium/200 mit 32 MByte RAM, eines externen 28.8 Modems und habe Windows 95b, WPlus und Office 97 Prof. installiert. Ich habe einen Internet-Zugang über AOL und einen kostenlosen über meine Uni. Jeder Versuch, einen 32-Bit-Browser einzusetzen, schlug fehl mit der Meldung : »Cannot locate host – .....does not have a DNS entry«. Mit einem 16-Bit-Browser der gleichen Firma (NS 3 Gold) bestehen keine Probleme.

(Marcus Müller)



Die WSOCK32.DLL der Friedich Datentechnik GmbH expandiert die 16-Bit-Winsock in den 32-Bit-Adressraum.

Die Winsock für Windows 95 ist ein 16-Bit-Programm. Software, welche die Winsock für 32-Bit-Anwendungen fit macht, gibt es bereits. Es kommt unter anderem mit der WINSOCK.DLL von AOL, CompuServe und T-Online zurecht. Sie finden die Programme unter

http://members.aol.com/friedv/,

http://ourworld.compuserve.com/Homepages/friedv/ oder unter

http://home.t-online.de/home/friedv/

als Datei WSOCK32.ZIP vor. Nach einem kostenlosen 30-Tage-Test wird die Shareware-Gebühr fällig. Oder fragen Sie in Ihrem speziellen Fall die Rechner-Betriebsgruppe Ihrer Uni nach einer geeigneten Winsock für den kostenlosen Account.

Der goldene Konflikt

Seit dem Umstieg von einer Soundblaster 16 auf eine AWE 64 Gold habe ich unter DOS Probleme. Von manchen Spielen wird meine neue Soundkarte nicht erkannt, oder es kommt während der Installation zu Abstürzen. Der Inhalt der vorherigen BLASTER-Systemvariablen lautete »A220 I5 D1 H5 P330 E620 T6«,

der neue »A240 I9 D3 H7 P300«. Könnte es mir helfen, die alten Werte per Hand einzustellen?

(Oliver Lang)

TECHNIK TREFF
SIE FRAGEN, WIR ANTWORTEN:
TIPS UND TRICKS RUND UM DEN PC

Wenn es Ihr System zuläßt, die alten Werte Ihrer Soundkarte auch für die neue zu nutzen, so sollten Sie das unbedingt tun. Denn die alten Werte für die BLASTER-Variable lassen erkennen, daß sie auf die Standardeinstellung für eine Soundblaster-kompatible Karte konfiguriert war. Viele sogenannte Hardware-Erkennungsroutinen kommen mit davon abweichenden Werten oft nicht zurecht. Stellen Sie Ihre AWE 64 also möglichst auf den I/O-Port 220H, den Interrupt auf 5 und den DMA auf 1 (den Wert 5 für den High- oder 16-Bit-DMA). Achten Sie darauf, daß sich die Werte für die BLASTER-Variable entsprechend ändern.

Egal, wie modern die Soundkarte sein mag, zur Konfiguration empfehlen sich immer noch die Standardwerte der allerersten Soundblaster-Karte.

Windows 95: Speicherfehler en masse

Selbst nach einem Wechsel der RAM-Module läuft mein System instabil und meldet häufig »Schwerer Ausnahmefehler bei Adresse 0E«. HIMEM.SYS meldet dazu »unzuverlässiger XMS-Speicher bei Adresse ....«. Kann es wirklich sein, daß ein Computer mit der Zeit einen bestimmten Speicherplatz »zerreißt«. Gibt es eine Abhilfe, oder sollte ich den Kasten lieber zu Klump hauen und mir einen neuen kaufen? *(Volker Schmidt)*

Mein Rechner lief bisher einwandfrei, doch nach einem Austausch von zwei 8-MByte-EDO-RAM- gegen zwei 16-MByte-EDO-RAM-Module stürzt Windows 95 ständig ab (Explorer-Fehler) und Win95-Spiele bleiben einfach stehen. Das RAM wird beim Booten einwandfrei hochgezählt. Unter DOS läuft der Rechner, doch unter Windows 95 trotz mehrfacher Neuinstallation nicht.

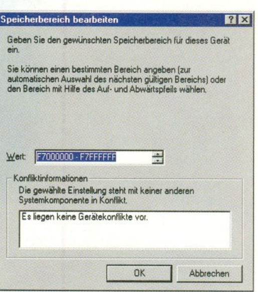
(Daniel Nixdorf)

Zwei Fragen – eine Antwort: Die grausige Vorstellung, daß das Motherboard einen Defekt hat, wollen wir lieber nicht in Betracht ziehen, denn dafür gibt es nur eine Hilfe – nämlich den Austausch. Die Speicherfehler können aber noch eine andere Ursache haben. In fast allen BIOS-Varianten gibt es im Setup eine Einstellung, mit der die Zugriffsgeschwindigkeit des Systems auf den Speicher zu beeinflussen ist. So läßt sich etwa mit Hilfe eines Parameters das sogenannte Waitstate-Verhalten manipulieren. Setzen Sie diesen Parameter einfach einen Wert höher (also zum Beispiel von 0 auf 1). Oder probieren Sie einfach höhere Werte für den Burst-Zugriff aus. Diese Einstellungen finden sich zum Beispiel im Setup des Award-BIOS unter dem Menüpunkt »Chipset Features Setup«.

Ärger mit einer 3D-Karte

Ich habe mir eine Righteous 3D zugelegt. Doch bisher läuft die 3D-Karte nicht mit meiner 2D-Grafikkarte (es ist übrigens eine No-Name-Karte mit einem S3-968-Grafikchip). Was mache ich bloß falsch? *(Markus Riet)*

Wenn Sie eine Grafikkarte mit einem 868- oder 968-Chip von S3 mit einer Voodoo-Karte parallel betreiben wollen, kommt es vermutlich zu Konflikten. Der S3-Chip meldet nämlich seinen Speicherbedarf falsch an, und deshalb kommt es zu Überschneidungen mit dem Speicher der Voodoo-Karte, was diese natürlich gar nicht mag. Sie müssen in diesem Fall den Speicherbereich des Voodoo-Boards im »Geräte-Manager« von Windows 95 manuell einstellen. Für die Righteous 3D klicken Sie dazu rechts auf das »Arbeitsplatz«-Symbol des Desktops und wählen »Eigenschaften«. Klicken Sie dann auf das Plus-Zeichen vor »Audio-, Video- und Game-Controller« und dann doppelt auf »Righteous 3D«. Gehen Sie auf »Ressourcen«, und deaktivieren Sie das Kästchen »Automatisch einstellen«. Klicken Sie auf »Einstellung ändern« und wählen Sie mit den kleinen Pfeiltasten einen »Wert« aus, der unter dem von der S3-Karte liegt. Wenn in dem Feld »Konfliktinformationen« der Satz »Es liegen keine Gerätekonflikte vor« aufleuchtet, haben Sie einen korrekten Bereich erwischt.



In Verbindung mit einer S3-968-Karte ist der Adressbereich einer Voodoo-3D-Karte (zum Beispiel bei der Righteous 3D) per Hand anzugeben.

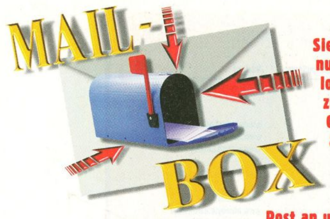
Brennt Ihnen eine Frage zu den Mysterien der PC-Technik auf der Zunge? Versiegt Ihre Spiele-Lust im Hardware-Frust? Schreiben Sie uns; wir werden versuchen, Ihre Fragen in einer der nächsten Ausgaben zu beantworten.

Unsere Adresse:
DMV Verlag
Redaktion PC Player, »Technik Treff«
Dornacher Straße 3d, 85622 Feldkirchen
Oder per E-Mail:
ttreff@pcplayer.mhs.compuserve.com – bitte ohne Dateianhänge!

Wir bitten um Verständnis, daß wir aus Zeitgründen keine individuellen Ratschläge zusenden können. Bitte schicken Sie also kein Rückporto oder frankierte Umschläge mit.



Name der Firma	Hotline-Telefon	Sprechzeiten	Mailbox	CompuServe	Internet
Acclaim	01805 335 555	24-Std.-Service	-	-	www.acclaimnation.com
Activision	siehe Bomico	-	-	-	-
Adventure Soft	siehe Bomico		-	-	-
Ascaron	05241 966 933	Mo-Fr 14-17 Uhr	05241 688 060	-	ascongmbh@aol.com
Attic Entertainment	07431 54 323	Mo-Fr 10-12, 13-18 Sa 10-18 Uhr	07431 54 326	-	www.attic.de
Aztech Systems	0421 16 25 640	Mo-Do 9-12:30, 13:30-17 Uhr, Fr 9-12:30, 13:30-15:30 Uhr	0421 16 91 782	-	www.aztech.com.sg
Barbie	02131 965 110	Mo-Fr 9-18 Uhr	-	-	www.funsoft-online.com
Berkeley Systems	siehe Funsoft/Softgold	-	-	-	-
Blizzard	siehe Bomico	-	-	-	www.blizzard.com
Blue Byte	0208 45 08 888	Mo-Do 15-19, Fr 15:30-19:30 Uhr	-	-	www.bluebyte.de/bw.htm/
BMG	0180 53 04 525	Mo-Fr 10-18 Uhr	-	-	www.bmginteractive.de
Bomico	06107 945 145	Mo-Fr 15-19 Uhr	06107 930 222	-	www.bomico.de
Broderbund	0180 23 54 549	Mo-Fr 9-18 Uhr	-	-	-
Bullfrog	siehe Electronic Arts	-	-	-	www.ea.com
Creative Labs	089 95 79 081	Mo-Fr 9-17:30 Uhr	089 95 772-37/-74	BLASTER	www.creaf.com
Disney Interactive	069 66 568 555	Mo-Fr 9-18, Sa 13-18 Uhr	-	-	www.disney.com
Dynamix	siehe Sierra/Coktel		-	-	-
Eidos Interactive	0180 52 23 124	Mo-Fr 11-13, 14-18, Sa+So 14-16 Uhr	-	-	-
Electronic Arts	02408 940 555	Mo-Fr 9:30 -17:30 Uhr	-	GAMEAPUB	desupport@ea.com
Empire	siehe Bomico	-	-	-	-
Europress	siehe Bomico	-	-	-	-
Funsoft/Softgold	02131 965 111	Mo, Mi, Fr 15-18 Uhr	02131 965 222	-	support@Funsoft/Softgold.cominfo @Funsoft/Softgold.com tips @Funsoft/Softgold.com
Gametek	02131 60040	Mo-Fr 10-18 Uhr	-	-	www.gametek.com
Gravis	0130 810 654	Mo-Fr 9-16 Uhr	0031 365 360 379	-	www.gravis.com
Greenwood	siehe Funsoft/Softgold	-	-	-	-
Gremlin	siehe Funsoft/Softgold	-	-	-	-
Grolier	siehe Bomico	-	-	-	-
GT Interactive (Warner)	040 27 855 306	Mo-Do 15-18 Uhr	-	in Arbeit	in Arbeit
Ikarion	0241 47 01 520	Mo-Fr 14-18 Uhr	0241 47 01 524	-	www.ikarion.com
Impressions	siehe Sierra/Coktel	-	-	-	-
Infogrames	0221 45 43 106	Mo – Fr 15-18 Uhr			
Interactive Magic	01805 221 126 (DM 0,48/min)	Mo-Fr 18-20, Sa+So 14-16 Uhr			
Interplay	0211 52 33 222	24-Std.-Service	-	GAMEBPUB	www.interplay.com
Interplay (ält. Spiele)	siehe Bomico	-	-	-	-
IONA	siehe Funsoft/Softgold	-	-	-	-
Konami	069 950 812 88	Mo-Fr 14-18 Uhr	-	-	-
Linel	siehe Funsoft/Softgold	-	-	-	-
Living Books	0044 14 29 520 251 (England)	Mo-Fr 8-17 Uhr (MEZ)	-	-	-
Logic Factory	siehe Funsoft/Softgold	-	-	-	-
LucasArts	siehe Funsoft/Softgold	-	-	GAMEAPUB	www.lucasarts.com
Magic Bytes	05241 971 999	Mo-Do 17-19 Uhr	-	-	-
Max Design	0043 36 87 24 147 (Österreich)	Di, Do 15-18 Uhr	-	-	-
Maxis (Spiele ab 12/96)	siehe Virgin		-	-	-
Maxis (Spiele bis 11/96)	siehe Bomico	-	-	GAMEBPUB	-
Mega Tech	siehe Funsoft/Softgold	-	-	-	-
Microprose	05241 946 480	Mo, Mi 14-17 Uhr	05241 946 484	GAMEBPUB	www.microprose.com
Microsoft	089 31 761 810	Mo-Fr 8:30-17 Uhr	-	-	www.microsoft.de
Microsoft direkt	0180 52 51 199	Mo-Fr 8-18 Uhr	-	-	www.microsoft.de
Mindscape	0208 99 24 114	Mo, Mi, Fr 15-18 Uhr	-	GAMEAPUB	-
Mission Studios	siehe Funsoft/Softgold	-	-	-	-
Navigo	089 230 87 110	Mo-Fr 13-18 Uhr	-	-	-
Neo	0043 16 074 080 (Österreich)	Mo-Fr 10-16 Uhr	-	-	www.info.co.at/neo
New World Computing	siehe Funsoft/Softgold	-	-	GAMECPUB	-
Novalogic	siehe Electronic Arts	-	-	-	-
Ocean	siehe Bomico	-	-	-	www.ocean.com
Origin	siehe Electronic Arts	-	-	GAMEAPUB	www.ea.com.origin
Paramount	siehe Viacom		-	-	www.paramount.com
Playmates	siehe Funsoft/Softgold	-	-	-	-
Psygnosis	069 66 543 400	Mo-Fr 9-19 Uhr	-	-	www.psygnosis.com
Rainbow Arts	siehe Funsoft/Softgold	-	-	-	-
Rainbow Kids	siehe Funsoft/Softgold	-	-	-	-
Sales Curve Int.	siehe Funsoft/Softgold	-	-	-	-
Sierra/Coktel	06103 994 040	Mo-Fr 9-19 Uhr	06103 994 041	GAMEAPUB	www.sierra.de
Sir-Tech	siehe Virgin	-	-	-	-
Software 2000 (Spiele ab 12/97)	0190 572 000 (DM 2,40/min)	Mo-Fr 11-13, 14-18 Uhr	-	-	www.software2000.de
Software 2000 (Spiele bis 11/97)	05241 986010	Mo-Fr 11-13, 14-18 Uhr	05241 986 023	-	www.software2000.de
Spectrum Holobyte	siehe Microprose	-	-	GAMEBPUB	www.microprose.com
SSI (Spiele ab 7/95)	siehe Mindscape	-	-	-	-
SSI (Spiele bis 6/95)	siehe Funsoft/Softgold	-	-	GAMEAPUB	-
Sunflowers	siehe Bomico	-	-	-	-
TerraTec	02157 817 914	Mo-Fr 13-20 Uhr	02157 817 924 (analog) 02157 817 942 (ISDN)	-	www.TerraTec.de
Trimark	siehe Funsoft/Softgold	-	-	-	-
Ubi Soft	0211 338 0033	Mo-Fr 9-17 Uhr	0211 338 035	-	www.ubisoft.de
Velocity	siehe Funsoft/Softgold	-	-	-	-
Viacom New Media	0130 820 115	Mo-Fr 8-17 Uhr (MEZ)	-	-	www.viacomnewmedia.com
Virgin	040 391 113	Mo-Do 15-20 Uhr	040 39 08 160	-	www.vie.co.uk\~vie
Virgin Sound & Vision	siehe Funsoft/Softgold	-	-	-	-
Virtual Vegas	siehe Funsoft/Softgold	-	-	-	-
Vobis	0190 787 776 (DM 2,40/min)	Mo-Fr 7-22 Uhr	02405 94 047	VOBIS	www.vobis.de
Warner Interactive	siehe GT Interactive	-	-	-	-



Sie wollen Ihre Meinung über PC Player loswerden oder sich zu allgemeinen Computerthemen äußern? Nur zu! Sie können sich entweder per E-Mail oder »normaler« Post an uns wenden – benutzen Sie dazu einfach die im Kasten am Ende dieser Leserbriefseite angegebenen Adressen.

Schlag nach bei PC Player!

Wie wäre es, wenn ihr in jeder Ausgabe eine Jahresübersicht abdrucken würdet? Meinetwegen auch nur ganz kleingedruckt, aber dann zum Beispiel in PC Player 8/97 eine Übersicht von 1/97 bis 7/97. Es gibt oft das Problem, daß man etwas aus einem Heft des aktuellen Jahrgangs sucht, wenn das im November passiert, muß man sehr lange durch zehn Ausgaben blättern.

(Bernd Scheitza)

Hauptargument gegen ein solches Artikelverzeichnis: Dadurch fällt allmonatlich kostbarer Platz für Spieletests und andere Artikel weg. Auf unseren Webseiten (www.pcplayer.de) finden Sie jedoch die letzten Heftinhalte fein säuberlich archiviert. Tests und Tips werden monatlich im Datenplayer aktualisiert. Am Ende eines jeden Jahres gibt es den Inhalt im Heft und auf der CD.

Persische Verhältnisse?

Ich kann es nicht glauben, daß es tatsächlich verboten ist, den Titel eines indizierten Spiels auch nur zu erwähnen. Damit entzieht sich die BPjS jeglicher öffentlichen politischen Diskussion ihrer Zensurmaßnahmen. Ist die BPjS etwa eine Superbehörde, deren Einzelentscheidungen nicht öffentlich diskutiert werden dürfen? So etwas hätte ich im Iran erwartet, aber nicht bei uns. Erstaunlich ist wirklich, wie sich die Zensur gerade bei Computerspielen ungestört austobt. In anderen Kulturbereichen wie Film oder Literatur hat es bei Verboten stets eine öffentliche Diskussion und Widerstand gegeben. Dort hat man inzwischen eingesehen, daß die Inhalte nicht unbedingt mit dem Weltbild von Zehnjährigen kompatibel sein müssen.
Ich würde mich freuen, wenn Sie in Zukunft solche Verbote und ihre Begründungen dokumentieren. Wenn bei uns die Pressefreiheit tatsächlich so eingeschränkt ist, sollten Sie das wenigstens regelmäßig publik machen. **(Peter Bollmann)**

Die BPjS übt nur begrenzt eine »Zensur« aus – auf Demoversionen, die aus dem Internet stammen (zum Beispiel die indizierten »Blood« oder »Quake«) hat die Prüfstelle keinen Einfluß. Auch wir schreiben nicht freudestrahlend jedesmal ein »indiziert« ins Heft, auch wenn unser Heft selbst so vor einer eventuellen Indizierung bewahrt bleibt. Allerdings ist nach Angaben der BPjS die Nazi-Hatz im Weltkriegs-Schloß nicht bloß indiziert, sondern verboten. Die Namensnennung könnte als Werbung aufgefaßt werden, und damit könnten wir uns theoretisch strafbar machen.

Too much blood will kill you?

Ihr bewertet in Ausgabe 8/97 das Spiel »Shadow Warrior« ziemlich gut. Ich habe die Shareware-Version auf der PC-Player-Plus-CD angespielt und war regelrecht geschockt. Es trifft doch meine Schmerzgrenze, wenn ich mit einem Samuraischwert irgendwelche Wesen in zwei blutende Hälften zerstückle. Es ist nun mal so, daß einige Leser jünger als zwölf Jahre sind und nun erfahren, daß Shadow Warrior so gut ist, daß sie es unbedingt einmal spielen müssen. Dazu haben sie ja auf der CD reichlich Gelegenheit. Ich denke nicht, daß sie »Realität und Spiel unterscheiden« können und »keine Probleme mit dem Pixeltod irgendwelcher Phantasiegeschöpfe« haben. Formuliert das beim nächsten Mal bitte etwas vorsichtiger, egal, wie genial das Leveldesign ist. Für mich ist ein Mensch krank, der ein derart gewalttätiges Spiel programmiert. **(Nicolei Rademacher, 15 Jahre)**

In welch unglaublich naiv-frecher Weise wurde eigentlich der Artikel »Come get some« im Heft 8/97 geschrieben? Ich bin wirklich nicht zimperlich, was 3D-Shooter angeht (die indizierten Doom und Duke befinden sich auch auf meiner Festplatte) und gehöre mit meinen 22 Jahren wahrlich nicht zur »alten Schule«. Aber wie verharmlosend in diesem und den folgenden Artikeln mit dem brisanten Thema Gewalt/Töten umgegangen wird, sprengt jegliches Verantwortungsgefühl. Allein das kindliche Herfallen über die BPjS zeigt, daß der Autor nicht fähig ist, öffentliche Artikel ohne seine subjektive und verantwortungslose eigene Meinung zu schreiben. Dabei bin ich nun wirklich kein Verfechter der »Political Correctness«, vor der Herr Schütz offenbar Angst hat. Man kann es der BPjS aber keineswegs zum Vorwurf machen, Spiele zu indizieren, die gewaltverherrlichend sind und das Erschießen in allen Einzelheiten zum Vergnügen der Meute bildlich darstellen. Gerade das aktive »Ich bringe diesen anonymen Pixelkloß um« senkt erwiesenermaßen die Hemmschwelle der Kids. Ich weiß nicht, in welchem Milieu euer Herr Schütz aufgewachsen ist. Aus den Hamburger Ghettos kenne ich es zur Genüge, daß die Gewaltbereitschaft aufgrund der Gewaltverherrlichung in allen Medien täglich steigt. Man kann also keineswegs voraussetzen, Herr Schütz, daß jeder Realität und Spiel unterscheiden kann, wie Sie es können. Und genau aus diesem Grund werden Spiele indiziert: Damit es den Kids möglichst schwer gemacht wird, an das Zeug heranzukommen. **(Lars Eifler)**

Shadow Warrior und die Folgen – wie hoch sollen wir den Zeigefinger erheben?

Starke Worte – zum Selbstverständnis eines Spielemagazins für die etwas reifere Leser-

schaft gehört nach unserer Meinung auch die Behandlung solcher heißen Eisen. Um so besser, wenn das zum Nachdenken oder Leserbriefen anregt. Fest steht auf jeden Fall, daß mit jedem Verbot die Nachfrage eher geschürt wird – denken wir an die Zeit der amerikanischen Prohibition oder aktueller den Nikotin- oder Alkoholkonsum Jugendlicher. Letzterer hat im Gegensatz zu einem 3D-Shooter wirklich fatale Folgen. Die BPjS oder wir können in letzter Instanz die Eltern nicht aus ihrer Verantwortung entlassen. Ganz nebenbei: Spiele wie »Cowboy und Indianer« gab es schon lange vor dem ersten Computer im Kinderzimmer. Sicher ist »Shadow Warrior« nichts für Kinder – aber es liegt in den Händen verantwortungsvoller Eltern, darüber mit ihren Sprößlingen zu sprechen. Wir wollen unsere reifere Leserschaft jedoch nicht bevormunden, sondern ihnen einen möglichst umfassenden Einblick in das monatliche Spieletreiben geben. Volkers Text haben Sie kräftig mißverstanden – er spricht sich nirgendwo für Gewalt in TV oder Spielen aus, sondern wundert sich über die fehlende Gleichbehandlung der Medien. Eine wertende Aussage zur BPjS steht nicht im Text. Uns interessiert Ihre Studie zum Hemmschwellenabbau und dem aktiven Töten in PC-Spielen.

Mein Name ist Bond. James Bond.

In einem Computerladen entdeckte ich ein neues 007-Spiel, auf dem stand, daß ihr es in der Ausgabe 7/97 mit 5 Sternen ausgezeichnet hättet. In meinem Heft stand darüber aber nichts. Habe ich da irgend etwas übersehen? Dann habe ich noch einen Tip für Thomas Hambrecht aus dem letzten Technik Treff. Bis vor kurzem bearbeitete ich auch noch die Registry von Hand und legte immer wieder Sicherheitskopien an. Vor einigen Tagen entdeckte ich im Internet ein Freeware-Programm von Microsoft: Unter http://www.microsoft.com/kb/articles/q147/7/69.htm findet man das Tool »RegClean«, das alle unnötigen Einträge aus der Registry entfernt und in eine Datei speichert, die man notfalls wieder importieren kann. **(Joscha Benner)**

Das Ultimate Dossier fesselt nicht nur eingefleischte James-Bond-Fans stundenlang an den Monitor.

Beim in der Tat empfehlenswerten »James Bond – The Ultimate Dossier« handelt es sich nicht um ein Spiel, sondern einen Titel aus unserer Software-Rubrik. Witzige Kandidaten, deren Charme über den eines Etikettendruckprogramms hinausgeht, bekommen auch einen Wertungs- und Meinungskasten spendiert. Vielen Dank für den Registry-Tip. Vor dem Einsatz von RegClean empfehlen wir dennoch, ein Backup der Registry mit »RegEdit« aus dem Windows-95-Verzeichnis zu machen.

Im Sommer nichts Neues

Seit ungefähr zwei Monaten will ich mal wieder ein Spiel kaufen. Tja, aber wie sieht es in den Regalen aus? Gähnende Leere, was Neuerscheinungen angeht. E3 hin oder her, seien wir doch mal ehrlich: Kein normaler Mensch kann sich im Herbst zehn Stück auf einmal kaufen. Denken die Hersteller, daß im Sommer niemand am Computer hängt? »Der Sommer-Hit Kino« hat sich als erfolgreiches Konzept gemausert. Wie wäre es dann mal mit »Der Sommer-Hit Spiele«? **(Patrick Schoenberger)**

Mich stört im Moment die Seitenanzahl, die den Previews gewidmet wird. So sind es in Ausgabe 8/97 exakt 25 Prozent (38 von 152 Seiten, inklusive Werbung). Es wäre mir lieber, wenn Sie mehr Seiten in aktuelle Spieletests investieren würden (51 von 152, rund 33 Prozent). Der nächste Kritikpunkt ist die Aktualität Ihrer Spieletests. Nehmen wir »Der Industriegigant«. Dieses Spiel ist bereits seit dem 12. Juni bei uns erhältlich. Das hätte doch für einen Test im letzten Heft reichen sollen, da ich davon ausgehe, daß Sie neue Spiele direkt nach oder bereits vor der Veröffentlichung erhalten. **(Peter Wild)**

Zwei Leser, eine Meinung: Das Sommerloch schlug in den letzten Monaten tatsächlich wieder unbarmherzig zu. Auch wenn die Prozentangaben nur lose stimmen (von 156 Seiten der 8/97 waren 25,5 Seiten Previews, 35 Seiten Spieletests und 41,5 Anzeigen) – wenn wir keine Spiele haben, können wir sie nicht testen. Die Softwarehersteller halten auch zu unserem Bedauern an der Taktik fest, zu Weihnachten aus allen Rohren zu schießen. Dabei gehen durchschnittliche Titel, die im Sommer größere Beachtung finden würden, locker unter.
Zum Industriegiganten: Hier trafen unglücklicherweise mehrere Dinge zusammen. Zum einen erreichte uns die fertige Version des Spiels nur eine Woche vor Heftschluß. Zu diesem Zeitpunkt waren drei Redakteure auf dem Sprung zur E3, zwei weitere auf einer zweiwöchigen Veranstaltung der Bayerischen Presseakademie. Zum anderen muß einige Zeit, bevor das Heft zur Druckerei geht, ein sogenannter Seitenplan mit der genauen Belegung aller Seiten durch Artikel und Anzeigen angefertigt werden – da war der Industriegigant nicht eingeplant. Vor nicht allzu langer Zeit hätten wir auf Biegen und Brechen noch einen Test ins Heft gequetscht und eventuell schon geschriebene Berichte um eine Ausgabe geschoben. Heute testen wir lieber ausführlicher und informationslastiger, was bei interessanten Titeln auch dem Leser zugute kommt. ***(ra)***

SCHREIBEN SIE UNS

Leserbriefe an die Redaktion können Sie am praktischsten per E-Mail loswerden. Unsere Anschrift im Internet ist »leser@pcplayer.mhs.compuserve.com« (ohne Leerzeichen). Natürlich erreichen uns auch Briefe unter der Adresse
DMV VERLAG
Redaktion PC Player
Dornacher Str. 3d
85622 Feldkirchen
Bitte haben Sie Verständnis dafür, daß wir nicht jede einzelne Zuschrift individuell beantworten können. Beim Abdruck von Leserbriefen behält sich die Redaktion Kürzungen vor.

INSERENTENVERZEICHNIS

Anzeigenschlußtermine

Heft 10
vom 03.09.1997 ist am 04.08.1997

Heft 11
vom 01.10.1997 ist am 02.09.1997

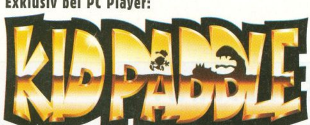
Heft 12
vom 05.11.1997 ist am 07.10.1997

Heft 1
vom 03.12.1997 ist am 04.11.1997

für die nächsterreichbaren Ausgaben

Exklusiv bei PC Player:

























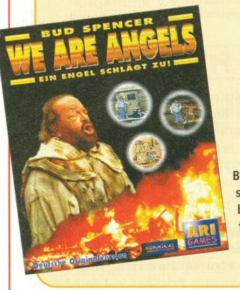
PC PLAYER

10/97

VORSCHAU

HÖHLENMENSCH

Bud Spencer wird den Wirkungskreis seiner Fäuste nun auch auf den PC ausdehnen: »We are Angels – Ein Engel schlägt zu« lautet der ungewöhnliche Titel des Jump-and-run-Spieles. Der virtuelle Bud kämpft sich dabei durch einige Szenen seiner bekannten Hau-drauf-Filme. Wir testen, ob es sich da um einen Bud-light-Aufguß handelt.



Bud Spencer schwingt bald auch im PC seine Fäuste.



Chicago Blues: Jack Orlando ermittelt als Privatdetektiv im Chicago der 30er Jahre.

HÖHENRAUSCH

Topware will hoch hinaus, denn deren »Jack Orlando« begibt sich auf die legendären Spuren von Marlowe und Co: Der smarte Titelheld des gleichnamigen Adventures hat die markante Stimme des deutschen Don-Johnsen-Synchronsprechers, wird von der jazzigen Musik eines Harald Faltermeier begleitet und streift durch das stimmungsvoll gezeichnete Chicago der 30er Jahre. Natürlich als Privatdetektiv und – wie konnte es anders sein – als Hauptverdächtiger in einen Mordfall verstrickt. Ihm und damit dem Spieler bleiben 48 Stunden, um den Kopf aus der Schlinge zu ziehen. Der Test des Spiels und ein Interview mit Harald Faltermeier erwarten Sie demnächst an Ihrem Kiosk.

HÖHENFLUG

Während die Piloten der U.S. Airforce noch sehnsüchtig auf ihren neuen Dienstflieger »F-22 Raptor« warten, dürfen Sie schon bald am PC-Stick des Stealth-Jägers Platz nehmen. Nach der Preview in dieser Ausgabe nehmen wir demnächst die Testflüge in Angriff.

Die F-22 sieht nicht nur schnittig aus, sondern erreicht sogar ohne Nachbrenner bereits 1.72 Mach.



Endzeitstimmung: Fallout, ein Rollenspiel in postnuklearer Traumalandschaft.

HÖHLENFLUCHT

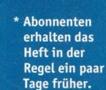
Nach einem weltweiten Atomkrieg verlassen Sie in Interplays Rollenspiel »Fallout« den schützenden Atombunker, um ein Ersatzteil für eine Wasserpumpe zu besorgen. In bester »Wasteland«-Manier schlagen Sie sich mit Mutationen, barbarischen Bewohnern und anderen Fieslingen herum und setzen auch auf Ihre Rede- und Diplomatiefähigkeiten, um zum Ziel zu gelangen. Außerdem: Der zweite Teil unseres Interplay-Besuches führt uns nach Laguna Beach zu Shiny.



Gigantisch real: Die Lehrvideos von Pro Pilot sind von echten Videos kaum noch zu unterscheiden.

HÖHENSUCHT

»Pro Pilot« von Dynamix will der realistischste PC-Flugsimulator sein. Die ersten Bilder (siehe auch Preview in dieser Ausgabe) scheinen das zu bestätigen. Aber erst der bevorstehende Test wird zeigen, ob Pro Pilot dem MS-Flightsimulator davonfliegen kann.



* Abonnenten erhalten das Heft in der Regel ein paar Tage früher.

PC PLAYER 10/97 erscheint am 3. September*

Alle Vorschau-Angaben ohne Gewähr! Aufgrund von Terminänderungen bei den Spieleherstellern kann es zu kurzfristigen Verschiebungen kommen.

[fiNALe]

Demnächst auf diesem Rechner



Hoppla – unser Pilot sollte jetzt lieber abdrehen.

Volker Schütz stieß bei seinen Recherchen zum »iF-22«-Preview auf eine brisante Information: Angeblich ist hinter verschlossener Tür bei Interactive Magic eine erste Beta-Version für den Cray-Hochleistungsrechner fertig. Wir zeigen Ihnen weltexklusiv ein erstes Bildschirmfoto der Fassung, die weltweit wohl nur wenige Auserwählte jemals spielen werden.

Schnelle Scheibe

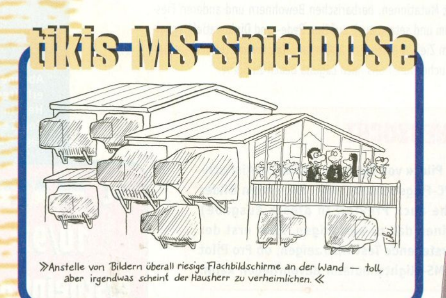
PC-Player-Leser studieren ihre Lieblingszeitschrift sehr aufmerksam. So aufmerksam, daß Michael Schmidt uns eine Passage aus dem Technik Treff der Ausgabe 8/97 zugeschickt hat (links zu sehen). Er schreibt dazu: »Das würde ja bedeuten, daß mein 4,4fach-CD-ROM-Laufwerk mit 1320 Umdrehungen pro Sekunde und daher mit 79 000 Umdrehungen pro Minute eine CD rotieren läßt. Wow! Da kommt keine High-End-SCSI-Platte mit. Andererseits wären dadurch die Vibrationen und das Scheppern der aktuellen ATAPI-CD-ROMs zu erklären.« Michael hat natürlich recht – es hätte natürlich »pro Minute« heißen müssen. (ra)

CD-ROM, die zweite

Was bedeutet 12fach eigentlich? Heißt das, daß die Daten 12mal so schnell von der CD gelesen werden? Dann müßten ja die Videosequenzen von einigen Spielen 12mal so schnell ablaufen, oder? *(Andreas Ellenrieder)*

Die Angabe 12fach bezieht sich auf die Umdrehungen pro Minute eines Datenträgers im CD-ROM-Laufwerk. Eine herkömmliche Audio-CD rotiert mit 300 Umdrehungen pro Sekunde. Bei den ersten CD-ROM-Laufwerken wurde dies kurzerhand übernommen. 12fach bedeutet, daß die CD 12mal so schnell rotiert, wie es bei Audio-CDs üblich ist. Das bedeutet aber nicht, daß auch automatisch die Lesegeschwindigkeit 12mal so hoch ist. So können zum Beispiel nötige Fehlerkorrekturen durch Kratzer die Daten-

tikis MS-SpielDOSe



»Anstelle von Bildern überall riesige Flachbildschirme an der Wand – toll, aber irgendwas scheint der Hausherr zu verheimlichen.«

Internet? Nie gehört.

Unser Stammleser Dr. Johannes Delmere aus Castrop-Rauxel fand in der WAZ vom 20. Juni diesen Bericht. Anscheinend ist es um die Emanzipation in Computerfragen weltweit immer noch nicht besonders gut bestellt ...

Internet-Surfen immer noch Männersache

Frauen sind im Internet stark unterrepräsentiert und nutzen die elektronische Vernetzung zu wenig, um Kontakte auszubauen, Information zu beschaffen und zu verbreiten, lautet das Fazit der Weltkonferenz der Gesellschaft für Internationale Entwicklung (SID). Surfen sei derzeit noch Männersache: In Nordamerika, Europa und Australien sind rund 15 der Internet-Nutzer Frauen. In Südamerika, Afrika und Osteuropa fehle die Infrastruktur. (ips)

Tja, bei der Menge an Benutzern ist es kein Wunder, daß das Internet so langsam ist.

Ruhe in Frieden

Tamagotchis, die digitalen Haustiere, sind in aller Munde. Was mit den Wesen nach ihrem Tod geschieht, ist bislang ungeklärt. In den USA häufen sich die Nachrichten von Jugendlichen, die emotional so stark mit ihren Freunden verwachsen sind, daß deren programmierter Exitus zu depressionsartigen Erscheinungen geführt hat. Da kommt eine Meldung aus der Computerwoche vom 12. Juni gerade recht:

»Priester des japanischen Tempels Kannonin hatten ein Einsehen mit der Seelenwanderung der hühnerähnlichen Figuren: Sie errichteten im Internet einen virtuellen Friedhof, auf dem bereits 5000 der Cyberpets ruhen. Der Speicherbedarf könnte allerdings immens werden, denn weltweit wurden bereits 13 Millionen der Tierchen verkauft. Der 396 Jahre alte Tempel denkt jetzt über virtuelle Gräber für Menschen nach.«

DIE ÜBERSETZUNG DES MONATS

Wieder lüften wir für Sie den Schleier der geheimnisvollen Softwarelaboratorien: Die deutsche Lokalisierung wurde von den »Pete Sampras Tennis '97«-Machern wohl etwas übertrieben. Nach einem zaghaften »German?« geht es in die Vollen. Die nächsten Auswahlmenüs sind eine Freude für jeden Heimatkundler. Zum Brüllen sind allerdings die Spieleinstellungen: Neben Geschwindigkeit und Detailstufe dürfen Sie die Sprache einstellen. Ob nun der Kommentator Hochdeutsch, Mittelhochdeutsch oder niedriges Deutsch (Bayerisch?) spricht, ließ sich jedoch auch im Langzeittest nicht feststellen. Keine Angst - die von uns getestete Version enthielt noch nicht alle deutschen Texte. In der Verkaufsversion sollte alles in Ordnung sein.



Das gab es noch nie – wählen Sie den Akzent der Sprachausgabe.

... die Schlacht geht weiter!



Das offizielle Lösungsbuch
Lösungen zu allen Missionen,
perfekter Einsatz der Waffensysteme,
Kampf um Ressourcen und und und...

PC PLAYER Ausgabe 7/97
»Earth 2140 sollte jeder anspruchsvolle PC-Stratege auf der Festplatte haben. Höchstwertung: 5 Sterne«
★★★★★

POWER PLAY Das PC-Spiele Magazin Ausgabe 6/97
»Die „Earth 2140" Konkurrenten müssen sich ganz schön warm anziehen. Wertung: Solo 83%, Multi 84%«

Computer Bild Ausgabe 11/97
»Qualität: GUT Preis-Leistung: GUT«

GUTE SOFTWARE PREISWERT!
TopWare

http://www.topware.com